#345 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

6 PAGS AAN RESIDENT EVIL KARAKTER-STUDIE

STAR WARS

JEDI SURVIVOR™



FORCE-POWERS EN LIGHTSABER-GEWELD

TEKKEN 8 VERSPLINTERT DE HOGE LAT • GEWELD EN GAMES IS EEN GEWELDIG HUWELIJK • DE INDRUKWEKKENDE ZANDWERELD VAN ATLAS FALLEN • AAN DE KANT, SUPER SMASH EN MULTIVERSUS, CRASH TEAM RUMBLE IS HIER • UNCHARTED 5, EEN NIEUWE F-ZERO EN NOG MEER GAME-LEGENDES • LILITH LONKT IN DIABLO IV'S DIEPE DUNGEONS • PIKMIN 4 IS HET SMALLE PAD TUSSEN TWEE AFGRONDEN





WWW.PU.NL
MEI 2023
BP € 7,75
8 718226 100818 02305
RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Y(rde)n Your Face!



The Witcher-saga continues in Huize Wimpie! Met het einde van de hoofdcampaign in zicht stapelen de Photo Mode-creaties zich op, waaronder dit pareltje waarin mijn Yrden-sign in de schijnwerper staat. Dat alle games die ik nog ga spelen een fotomodus mogen bevatten, want klooien met de in-game camera blijft na tientallen uren gewoon heel erg leuk!





Rogina the Headless



Ook al had ik afgelopen maand veel lol met de demo's van Bramble the Mountain King en de RE4 Remake, heb ik toch het meest gelachen om mijn tijd in Tchia. Vooral omdat ik blijkbaar als een lugubere kip zonder kop de eilanden onveilig kon maken, maar wel op een gepaste, 'kindvriendelijke' manier, natuurlijk.

Dan maar Plan A



Omdat niets zo killer voelt als een plan dat helemaal 'together' komt. Het laatste anderhalf jaar speel ik zowat elke dag de daily challenge van No Plan B. Tactiek uitzetten en dan hands-off toekijken. Football Manager met kogels.





Stress met de Mercs



De Mercanaries-modus van Resident Evil 4 Remake is gedropt en ik ga altijd heel hard op dat stressvolle knalwerk. Inmiddels heb ik het eerste level met alle characters op S+ Rank gehaald en tegen de tijd dat je dit leest hopelijk het tweede en derde ook. En met een beetje mazzel heb ik geen hartaanval gekregen van deze hectische, extreem gewelddadige shit! Er is namelijk weinig dat mijn bloeddruk zo snel omhoog pompt als in de rug gekettingzaagt worden in Mercenaries...


Pag. 020


Pag. 026


Pag. 032



Pag. 056


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

POWER UNLIMITED OVERLEEFT DE E3



Terwijl ik dit schrijf is het nieuws dat de Electronic Entertainment Expo niet meer is, en voorlopig niet meer komt, nog redelijk vers. Nou komt dit niet als een enorme 'slap in your face'-verrassing, want de grootste gamebeurs van de wereld gaat al jaren niet lekker. Al zo ver terug als 2008 werd de hele conventie weggemoffeld in een enkele kamer van het LA Convention Centre in plaats van het hele gebouw, want toen vonden de uitgevers het al te duur allemaal. Ik weet het nog goed, want terwijl PU het jaar daarvoor (en daarna ook) met een flinke delegatie van minstens een half dozijn sterk naar LA ging, waren het in 2008 alleen JJ en ik, verblijvend in een kakkerlakmotelletje. Ik had alsnog de tijd van m'n leven, daar niet van, want dat is het tragische. Ondanks de onvermijdelijkheid en het feit dat de gameconventie al meer dan vijftien jaar worstelde: de E3 en Power Unlimited, dat was altijd een magische combinatie. PU kwam perfect tot z'n recht die week in Los Angeles, want het vormde de ideale omstandigheden om plezier hebben, een beetje cool te doen en maximaal van onze passie voor games te genieten. Op de E3 beseften we meer dan ooit tevoren hoe gezegend we zijn met onze baan, en kregen we de ideale kans om die vibe naar jullie uit te stralen. Maar helaas, die tijd is voorbij... Niet dat ons werk er veel minder chill op is geworden trouwens, want deze maand alleen al is Raf naar Anaheim vertrokken om Star Wars te spelen voor de coverview en verbleef hij in Lyon, waar zijn vuist z'n lot ontmoette in Tekken 8. Ik voelde mij ondertussen enorm gezegend dat ik voor mijn professie rustgevende, originele games zoals Terra Nil mag spelen, terwijl Rogina een klein werkgerelateerd vakantietje nam in Tchia. Op de speciale pagina's van deze PU heeft JJ het in de tussentijd over games die ongeveer het tegenovergestelde zijn van Tchia en Terra Nil: titels waarin geweld de bovenhand voert. Inderdaad, dezelfde JJ waarmee ik in 2008 een mini-motelkamertje deelde om de E3 te verslaan. Want die beurs mag er niet meer zijn, en onze gecombineerde magie is een ding van het verleden, maar Power Unlimited is er gelukkig nog steeds. ● *Wouter*



Ondertussen...



Rogina

Propte zich deze maand...

...lekker vol met de hele familie. Na zonsondergang, natuurlijk, want het was ramadan.



Raf

Herontdekte deze maand...

...de 12-jarige in mezelf bij een bezoek aan Disneylands Star Wars-dorp.



Wouter

Negeerde deze maand...

...de haters, want ik heb erg genoten van de Super Mario Bros.-film. Mario houdt ook niet van champignons, who knew?!



Marvin

Bezocht deze maand...

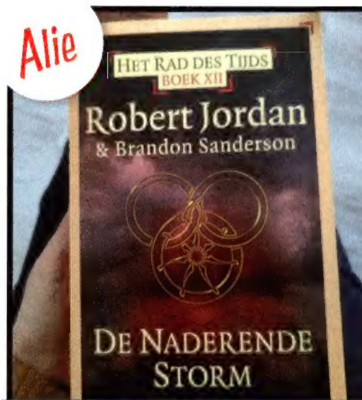
...voor de achtste of negende keer een concert van een van m'n favo bands aller tijden: Between the Buried and Me. Was gezelliger dan de naam doet vermoeden, hoor. Hier een verplichte wazige foto van een stel achterhoofden. Shoutout naar de geluidstechnicus met dezelfde BioShock-tattoo op z'n pols als ik.



Jurjen

Begon deze maand...

...aan een reeks schilderijen van vrouwen in Marokko. Want ik hou van vrouwen. En Marokko. En schilderen. Wie meer wil zien kan me vinden op Instagram: jurjentiersma.



Alie

Begon deze maand...

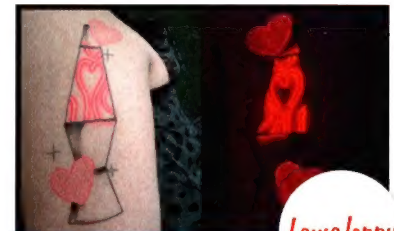
...aan de laatste drie delen van Het Rad Des Tijds. Toen de originele schrijver overleed, was het zo lang wachten op boek 12 dat ik het zonde vond om door te lezen. Tegelijkertijd had ik ook nog geen zin om 11 delen opnieuw te lezen. Dat heb ik nu wel gedaan. Daarom weet ik na 17 jaar nu eindelijk bijna hoe deze reeks afloopt!



Cody

Blies deze maand...

...stoom af op de pistes in Oostenrijk. Maar ook daar moet ik natuurlijk PU.nl in de gaten houden. Dus dan krijg je dit soort foto's.



LauraJenny

Liet deze maand...

...net als menig vrouw wat inspuiten. Niet mijn lippen, maar een uv-tattoo.



Florian

Importeerde deze maand...

..weer eens het nectar van de gaminggoden uit de USA! Jaja, suiker... blabla... slecht voor je... blabla... ZO FUCKING LEKKER!



Martin

Was deze maand...

...naar 007 Elements Expo geweest in Sölden, de plek waar ook scenes van Spectre zijn geschoten. Dat vond ik als Bond-liefhebber dus smikkelen!

Wordt vervolgd...







Pizzapunt!

Met het complete bedrijf waren we de afgelopen maand richting Tirol afgereisd, om de pistes te straffen en om effe te loeren of de Fristi's wel goed koud stonden. De pistes hebben ons misschien net iets meer gestraft, maar we hebben wel hard gelachen... en gelukkig is er niks gebroken, op wat ego's na.





NK Allround Gaming

We zitten vol in het NK Allround Gaming en op het moment dat je dit leest, zou je eventueel nog mee kunnen doen met de laatste voorrondes! Het idee is dat we vijf games spelen, uit vijf verschillende genres en dat in vijf verschillende voorrondes. Uit elk zo'n voorronde rollen dan weer andere winnaars en die gaan we samenbrengen in de Esports Game Arena in Alphen aan de Rijn, voor de grote finale. Daarna weten we dus wie de beste allround gamer is van Nederland... Misschien wel de broer van Cody.



Power Spy

- De E3 2023 gaat dus niet door. Een voor een haakten de uitgevers in de maand april af.
- Daar waren ze dan best laat mee, want het merendeel van de gamers had dat al jaren geleden gedaan.
- Geen snoepreisje met een groot team naar Los Angeles dus.
- Handhelds zijn opeens weer helemaal hip. Na de Switch, de Steam Deck en handhelds van Logitech en Razer komen nu ook Asus ROG en PlayStation met een eigen handheld, respectievelijk de Ally en de Q-LITE.
- En dan heb je dus ook nog de monitor, de tv en je mobiele telefoon en tablet.
- Nog even en mensen staren 24 uur per dag naar een scherm.
- Gaat de brillenindustrie wel heel blij van worden.
- Sommige, duurdere edities van Diablo 4 geven de speler de gelegenheid om de game vier dagen eerder te spelen.
- Oftewel, je betaalt extra geld om straks als eerste de problemen met de servers en bugs te mogen ervaren.
- Topdeal.
- Nu Google Stadia gestopt is, verlaat de baas van het geheel, Phil Harrison, de toko.
- Daarmee heeft de man nu zo'n beetje bij elke consoleproducent gewerkt, en telkens vertrok hij toen het niet meer werkte.
- Je kunt veel zeggen van de man, maar hij is wel consistent qua prestaties.
- Net als de redacteuren bij de PU: ze kunnen echt wel schrijven, maar ze leveren het altijd te laat in.
- Dat moet de eindredacteur toch een hoop stress opleveren elke maand. En stress is niet goed voor de gezondheid.
- Neem Ed, de vorige, legendarische eindredacteur. Iedereen denkt dat hij tegen de pensioenleeftijd aanzit.
- Niks is minder waar. Hij is slechts 24. Puur stress.
- Er komt dus toch een Minecraft-film.
- De eerste blokkerige film in 4K...
- De ontwikkelingen van AI-tools voor het maken van games gaan momenteel razendsnel.
- Er worden inmiddels fikse delen van spellen met behulp van of eigenlijk door AI in elkaar gezet. »

OPUNIE

DE E3 BESTAAT NIET MEER

De afgelopen maand werd de E3 voor het tweede opeenvolgende jaar geannuleerd. Dat terwijl de nieuwe organisator ReedPop aan het begin van 2023 nog met veel bravoure aankondigde dat zij in staat waren de legendarische beurs in ere te herstellen. Niet dus. Uitgevers hadden er geen behoefte aan en de stekker werd eruit getrokken. Wat overblijft is een verzameling losse presentaties in juni. Een tijdperk lijkt voorbij. Vandaar de vraag aan de redactie: komt de E3 ooit nog terug, of is dit het einde?







Ik weet nog heel goed hoe ik elke zomer weer met groot plezier de video's van PU vanuit Los Angeles keek. Het doet wel een beetje pijn dat ik nooit zelf in een van die video's zal opduiken, want ik denk ook dat dit het einde is van de E3 in deze vorm. Erg jammer, want onder 'Eindredacteur worden van PU' staat op mijn bucketlist 'De E3 bezoeken met PU'. De gamezomer zal altijd een ding blijven, maar het is niet hetzelfde zonder de beurs der beurzen.



Ja, de beurs zelf gaan we niet meer terugzien. Begin juni zal altijd een belangrijk moment blijven voor uitgevers om voor het eerst nieuwe games te tonen aan de wereld. Of ze dat nou via eigen streams doen, of via het feest van Geoff; er komt altijd wel iets nieuws.



"Ik wil een Red Dead Redemption-serie, want dat verhaal is even goed, zo niet beter dan The Last of Us".


Jack Black heeft een goede smaak.



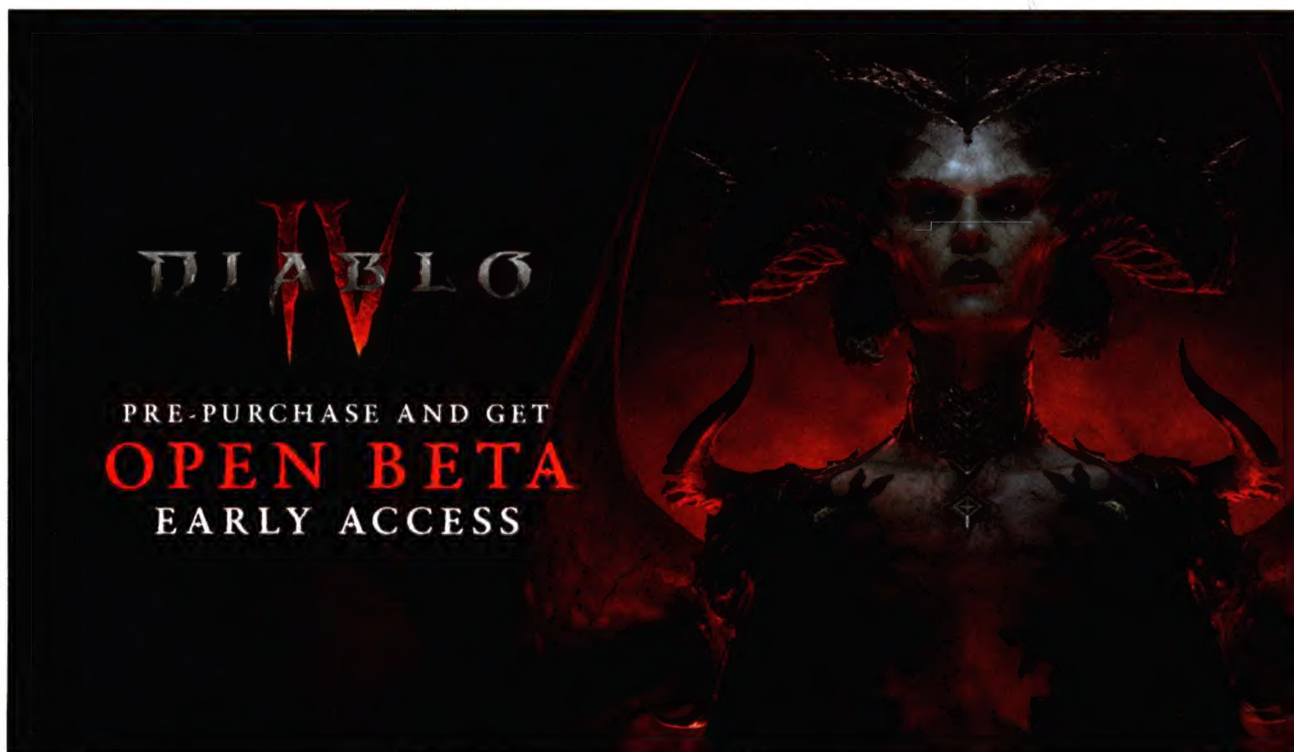
Dit zat er al een paar jaar aan te komen en ik ben er eerlijk gezegd alleen om nostalgische redenen rouwig om. Niemand gaat de E3 écht missen; het was een relikwie uit een tijd waarin de game-industrie er heel anders uitzag en daar kunnen we niet zoveel meer mee. Dus ja, de E3 in die ouderwetse vorm gaan we niet terugzien. Ik ben bang dat Geoff Keighley het moment perfect heeft gekozen en we nog lang niet van hem af zijn nu hij de komende jaren op poleposition zit in dé periode van het jaar. Want de timing zo in half juni zal nog wel effe zo blijven.



99 procent zeker was dit het einde. Maar zeg nooit nooit. Er zijn gekkere dingen gebeurd. Als de E3 terugkomt, dan wordt het een klein event dat zich puur op media focust en daarnaast een breed pallet aan online presentaties kent, gericht op de gamers thuis. Een soort van de 'Week of Games' in Los Angeles.

twitter.com/GKJJ

GEBRUIK DE BETA NIET OM GELD TE VERDIENEN



In april speelden gamers gezamenlijk meer dan 61 miljoen uren de beta van Diablo 4. En daar zaten redelijk wat uren van PU-redacteuren bij. Ikzelf heb zowel de gesloten als de open beta gespeeld en er zeker (met veel plezier) veertig uur in gestopt. En dat is veel voor mij, omdat ik in het weekend (wanneer de beta speelbaar was) nog enigszins probeer een sociaal leven te leiden.

Gameplay-wise niets dan lof voor developer Blizzard. Diablo 4 is echt Diablo, ondanks het feit dat er een aantal franchisevreemde innovaties in de game verwerkt zitten. 110% smullen geblazen. De manier waarop ze de beta in de markt hebben gezet, verdient echter een stuk minder lof. Let me explain...

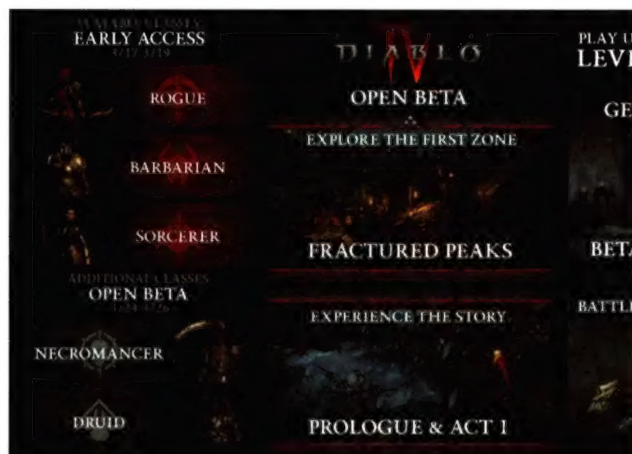
De gesloten beta zou vier dagen gaan duren. De start was vrijdag 17.00 uur en het einde op maandag 21.00 uur. 'Zou', want de eerste dag kwam bijna niemand op de servers. Daar zorgde een flink technisch probleem voor. Nu zullen veel lezers zeggen: 'Ja, daar is een beta voor. Om de problemen met een server op te lossen. Niet zo zeiken, JJ.' En daar hebben ze gelijk in. Als de gesloten Diablo 4-beta tenminste een pure beta was geweest. Een gratis geste van de developer waardoor de gamer alvast de game kan checken en de studio de problemen kan ervaren en oplossen. Maar de gesloten beta van Diablo 4 was niet 'gratis'. En dat verandert de zaak voor mij totaal.

De gesloten beta was onderdeel van de pre-order-activatie. Als je als gamer Diablo 4 vooruitbestelde, dan mocht je ook aan de gesloten beta meedoen. Een week voordat de 'gewone' gamer dat kon. De beta werd met andere woorden óók ingezet om geld te verdienen. En als je dat doet, dan kun je het niet maken om mensen op te zadelen met serverproblemen. Zou jij het leuk vinden als je gebruikmaakt van een vroegboekkorting om eenmaal aangekomen om bij het hotel te horen dat je de eerste dag niet in je hotelkamer mag? Nee toch?

De trend om beta's te gebruiken om preoders te verkopen zie ik steeds vaker opduiken. En ik garandeer je, dat gaat elke keer weer gezeik opleveren. Want de eerste beta zonder problemen moet nog gedaan worden. Maar ja, geld stinkt niet.



De actie waarbij je deze uhhh... vagina-armband bij een raid in Destiny 2: Lightfall kon winnen, is inmiddels stopgezet.



Power Spy

- AI is in principe foutloos. Waardoor er mogelijk straks bij launch geen bugs en glitches meer in games zullen zijn.
- Dat zal even afkicken worden.
- Een game zonder day-one-patch neem je toch niet serieus?
- Xbox heeft een nieuwe controller op de markt gezet die voor een groot deel bestaat uit gerecycled materiaal.
- Dan heeft het regelmatig kapotsmijten van een controller door JJ dus eindelijk toch nog enig nut.
- Monster Energy, je weet wel, dat drankje waar je hart net even te snel van gaat kloppen, heeft een klacht ingediend tegen de makers van de game Dark Deception: Monsters & Mortals.
- Reden: het gebruik van de naam Monster, plus een logo dat iets te veel op die van hen lijkt.
- De Powerspy heeft het gevoel dat de mensen bij Monster Energy net iets te veel van hun eigen drankje sippen en in een energieke bui dit soort processen aanspannen.
- Alsof iemand naar de winkel gaat om energiedrank te halen en dan met deze game naar buiten komt.
- Overigens kan de zaak van Monster best succesvol uitpakken.
- Ubisoft moest de naam 'Gods and Monsters' namelijk ook inruilen voor Immortals Fenyx Rising na protest van deze cafeïne-fetisjisten.
- Alsof er geen echte problemen in de wereld zijn.
- Onlangs was er een zogenaamde progress-breaking-bug in de remake van Resident Evil 4.
- Oftewel een bug die ervoor zorgt dat je geen meter verder komt in een game.
- Wouter had dat ook in Elden Ring.
- Alleen was dat geen bug...
- Bij de PU verdedigen we gamers en gaming altijd door dik en dun. Veel stigma's zijn bullshit. Maar soms...
- De (fantastische) remake van Resident Evil 4 werd bijvoorbeeld onlangs 'gereviewbombt' omdat gamers niet meer onder het rokje van Ashley konden kijken.
- Ze had nu een korte broek aan.
- Zelfs de Powerspy kan aan deze diepe treurnis geen grappige draai geven. »

Power Spy

- Saudi-Arabië wil in eigen land 38 miljard dollar in de game-industrie pompen.
- En dan weet je dat dit een succes gaat worden.
- Want als de Saudi's iets goed kunnen, dan is het pompen.
- Australië wil van Fifa een 18+-game maken. Dit omdat er, volgens hen, gokelementen in de game zitten.
- De Powerspy dacht even dat er nieuwe mini-games in de game zouden komen te zitten.
- Zoals het veld opkomen om de keeper een tik te geven, of aanstekers vanaf de tribune gooien.
- Jim Ryan, de baas van PlayStation, heeft in de beef rond de aankoop van Activision Blizzard gemeld dat gamers massaal de PS5 links laten liggen als Call of Duty met een slechtere versie naar de PS5 komt.
- Dat zou voor Powerspy juist een reden zijn om een PS5 te kopen.
- Is 'ie eindelijk af van al die jengelende kids in de chat.
- Ryan meldde daarentegen dat Call of Duty-spelers 'geciviliseerde' gamers zijn.
- Misschien moet Ryan een keer een koptelefoon opdoen tijdens het gamen.
- Het regent niet alleen buiten heel veel de laatste tijd. Het doet dat ook binnen de game-industrie.
- Afgelopen maand vloog 6 procent van het personeelsbestand van EA de deur uit.
- De Powerspy kan nu de grap maken dat ze dan eindelijk tijd hebben om Fifa te spelen, maar misschien is dat in deze situatie niet al te kies.
- Bovendien is het van een uitkering slecht FUT-kaarten kopen.
- Overigens maakte EA in dezelfde maand bekend dat ze in 2022 een recordwinst hadden geboekt.
- Vandaar die achthonderd mensen eruit.
- Sony heeft een patent aangevraagd voor een controller waarvan de 'handvatten' warm en koud kunnen worden.
- Ideaal voor Tjeerd, die altijd klamme handjes (en iets anders klams) krijgt van survival-horrorgames.
- Sega dacht dat het leuk was om als 1 aprilgrap een minigame te maken genaamd The Murder of Sonic the Hedgehog. »

OPUNIE

1 APRIL IS DE MINST GRAPPIGE DAG VAN HET JAAR

1 april is aan het uitgroeien tot een treurige dag vol slechte, vrijwel altijd commercieel ingestoken grappen. Heeft iemand wel eens uitgelegd dat een goede 1 aprilgrap een boodschap bevat die niet echt voor de hand ligt, maar toch kan? Dat je twijfelt, of er misschien zelfs in stinkt?

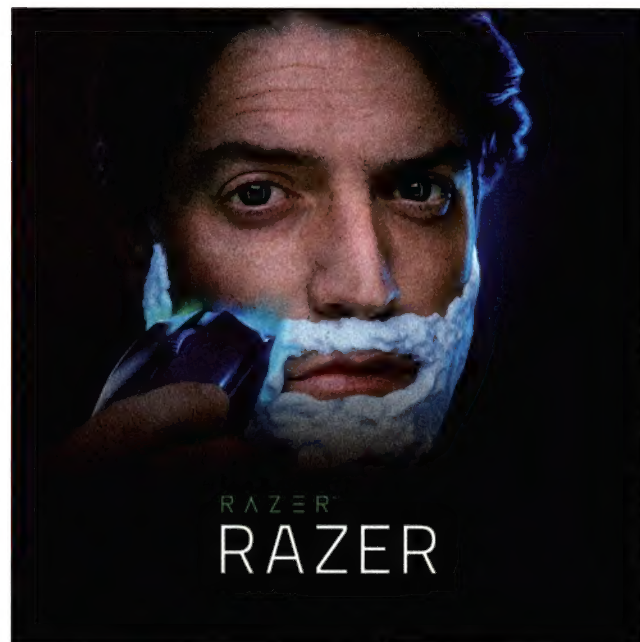
We denken van niet, want 1 april is zo langzamerhand uitgegroeid tot de minst grappige dag van het jaar. Check het lijstje hiernaast maar. De enige goede grap, de aankondiging van de nieuwe handheld van ROG, bleek geen grap te zijn. Kun je nagaan...



“We moesten doen wat goed was voor de industrie, en wat goed was voor het evenement.”

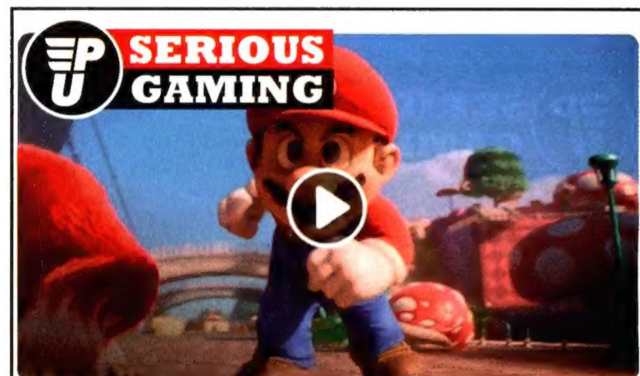


E3-organisator Kyle Marsden-Kish geeft een mooie spin aan het annuleren van de beurs.



- Asus presenteerde de TUF Turbo Max 4090. Deze airfryer bezit drie radiant burners en sensor touch control met safety lock.
- Obsidian kwam met een AI-tool voor hun games op de proppen die '100% guaranteed unhelpful' is.
- Razer kwam met de 'Razer Razer', de eerste muis waar je jezelf mee kan scheren.
- PUBG bracht een nieuwe battle royale-modus met... monsterkippen.
- PC-bouwer NZXT zette een eigen handheld in de spotlights, de H-AND.
- Nintendo meldde dat ze de NFT-markt op gingen met behulp van NFTii's.
- Hyper X kwam met een headset die je gehydrateerd houdt door water in je gezicht te spuiten.





THE SUPER MARIO BROS. MOVIE

PG 2023, Kids & family/Comedy, 1h 32m

54% TOMATOMETER

98% AUDIENCE SCORE
50+ Verified Ratings

Wie snapt er hier de film niet?

WORDT PC DE PLACE TO BE VOOR GAMERS?

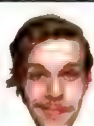
Nu vrijwel elke game op de Xbox gelijktijdig óók op de PC uitkomt en PlayStation zijn krakers na ongeveer een jaar ook naar de desk- en laptop brengt, zou je kunnen concluderen dat je als gamer het beste uit bent op de PC. Daar kun je immers de games van drie platformen spelen. Maar is dat ook zo? We vragen het aan de redactie.

Was het al, toch? Wel een prijzig platform, natuurlijk...



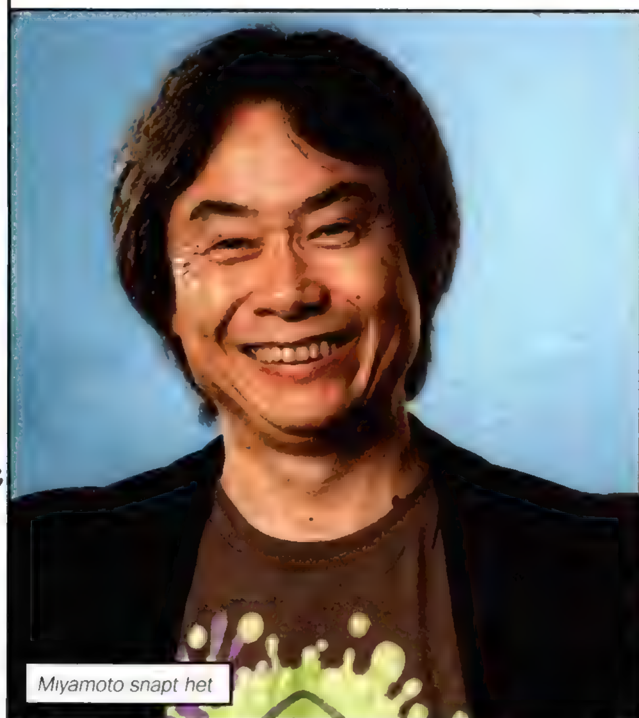


Persoonlijk denk ik dat fanatieke gamers wel zullen blijven vastklampen aan hun console of choice in plaats van over te stappen naar PC, zelfs als toffe games daar (later) ook op verschijnen. Aan de andere kant zou ik zelf wel willen investeren in een gaming-PC, omdat best veel coole of unieke (indie)games PC-exclusives zijn. Kijk naar The Outlast Trials, The Thaumaturge of V Rising. Ik denk dus dat de 'overstapkracht' van elk platform toch het meest afhangt van de exclusives die op dat platform – en alléén dat platform – uitkomen. Natuurlijk speelt budget ook een rol (*sniff*), maar ik zou heel verbaasd zijn als veel mensen een gaming-PC zouden kopen omdat hun favoriete game daar ook toevallig op te spelen is. Tenzij PC een soort van hub wordt waarin uiteindelijk alle PlayStation-, Xbox- en PC-games te vinden zullen zijn, dan snap ik de overstap wel. Wie kan zo'n diverse gamebibliotheek nou weerstaan?

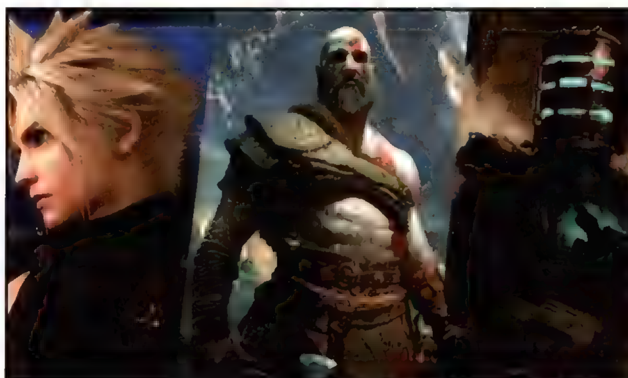


Voor de fanatiekste gamers is PC altijd al hét platform geweest. Je kunt games laten draaien zoals jij dat wil, hebt toegang tot mods die games een tweede leven geven of sneller oplossingen voor problemen bieden dan de patches van ontwikkelaars zelf, en een muis is in elk opzicht superieur aan een controller – in shooters, dan. Maar dat wil niet zeggen dat je met alleen een PC klaar bent: de port van The Last of Us toonde wel weer aan dat niet elke ontwikkelaar/uitgever even veel tijd en liefde steekt in de PC-versie van hun (voormalige) exclusive. Dan is de PS5-ervaring een stuk beter. Ik blijf dus nog wel even van twee (eigenlijk vier) walletjes eten.

"De mobiele telefoon is niet het primaire platform waar we nu Mario-games voor willen ontwikkelen."



Miyamoto snapt het





Ze maken het me als verstokte console-gamer momenteel erg lastig. Mijn bezwaren dat de PC technisch te ingewikkeld was, je altijd muis en toetsenbord moest gebruiken en dat je steeds achter je bureau moest gaan zitten, zijn vrijwel allemaal weg. Vandaag de dag koppel je een desktop zo aan je grote scherm en hang je er een controller aan. Maar ik wil het allemaal zo simpel als mogelijk. En bij een PC heb je toch vaker issues dan op een console. Ook omdat je er andere dingen op doet. Liefst heb ik dat je ooit niks nodig hebt. Gewoon je games streamen vanaf een server.



Ik houd van PC-gaming, maar het gemak van de consoles is té fijn voor veel gamers om naar de PC over te stappen. Zeker nu Sony en Microsoft beide crossplay hebben omarmd. De optimalisatie is vele malen beter op de console, het zwaard van het continu dreigende upgradespook blijft boven je apparaat hangen en de eeuwige vraag blijft bestaan: waar zet ik dat pokkeding toch neer? Want als ik effe op de bank wil ploffen om te gamen, ga ik niet met mijn PC-kast slepen.

Power Spy

- En leuk bleek de grap te zijn, want niet alleen downloadden meer dan een miljoen mensen het spel, het werd ook nog eens de best beoordeelde Sonic-game ooit gemaakt.
- En dat vond Sega dan weer minder grappig.
- Het komt niet vaak bij deze franchise voor, dat iedereen het erover eens is dat iets niet goed is.
- De PC-port van het eerste deel van The Last of Us kreeg het echter voor elkaar.
- Het werd het eerste spel waarvoor Naughty Dog een onvoldoende kreeg op Metacritic.
- En dan hebben we het niet over een lullig 5'je.
- Het spel was zo buggy en gezegend met een zo dramatische framerate dat zelfs de blinde clickers uit de game er pijn van in hun ogen zouden krijgen.
- Een aantal gamers heeft een 20-jaar oude cheatcode gevonden in Gran Turismo 4, een game die uitkwam in 2004.
- Dit bericht riep bij de Powerspy twee vragen op: wie speelt er in hemelsnaam een game uit 2004?
- En als je dat doet, waarom zoek je erin naar cheatcodes?
- Maar goed, mensen gooien ook aanstekers op het veld, dus...
- Ken jij Zack Goytowski? Nee, don't worry, de Powerspy ook niet.
- Goytowski is een ster uit de Netflix-serie Love is Blind.
- Deze man heeft aangegeven dat hij, als hij zoons zou krijgen, die graag de naam van een eindbaas uit Elden Ring zou willen geven.
- Volgens hem zijn 'Godfrey' en 'Godrick' prima namen voor baby's.
- Nu vraagt de Powerspy zich opeens af of de ouders van Graddus hem de naam van een baas uit Demon's Souls hebben gegeven?
- Marvel's Avengers was geen succes. Een van de oorzaken van de malaise was het feit dat de gameplay werd 'aangetast' door microtransacties.
- Om nog enigszins leven in de service-game te blazen zijn alle microtransacties nu gratis gemaakt.
- Waarmee Marvel's Avengers opeens een videogame is geworden.
- Is het nu zo moeilijk?

Afhankelijk van wie je het vraagt is de alomtegenwoordigheid van Star Wars top of bedenkelijk. Je kan vandaag fan zijn en tegelijk een hekel hebben aan de laatste film of de Boba Fett-serie. Stevenen we op een overdosis af? Zit er nog rek in? Raf, die ooit nog met lightsabers mocht zwaaien op de Lucas-ranch, trok voor ons onlangs naar Los Angeles om er enkele weken voor release van Star Wars Jedi: Survivor te proeven. Wordt het een 'The Rise of Skywalker' of een 'Andor'? En wat bedoelt hij daar dan precies mee?

STAR WARS JEDI: SURVIVOR

DIE ENE STEEKVLA

"'Vraag wat ze allemaal beter doen dan in de eerste', gaf Wouter me vooraf nog mee via WhatsApp. 'Want we weten allemaal dat daar nog heel wat ruimte voor is.' Mmm... ben ik het dus niet mee eens. Of liever, ik kan makkelijk een kwartiertje kankeren op die Star Wars Jedi: Fallen Order, maar aan het einde van de rit blijf ik het toch een solide 85 vinden. En hoewel dit geen review is (daarvoor volstaat mijn half dozijn uren met de game niet), neig ik voorlopig naar een gelijkaardige - maar dus nog niet finaal te rechtvaardigen - score. Survivor doet het op heel wat praktische punten effectief beter dan Fallen Order, maar dat is het minste dat we van een opvolger mogen verwachten. Ik begrijp tegelijk ook dat het voor de makers van een game met Star Wars in de titel onmogelijk is om iedereen te pleasen én dat je ergens ook je eigen visie wil doordrukken. Goedschiks of kwaadschiks, dat moet uiteindelijk iedereen voor zichzelf uitmaken. Wij dus ook."



Raf GAAT VOOR DE LIGHTSABER-BLASTER-COMBO

M IN HET DONKER

'Stand against the Darkness.' Zo stond het in metershoge letters, daar op de muren van de eventlocatie. "Benieuwd wat Justin Hawkins daarvan zou vinden", vroeg ik een Amerikaanse journo. "Wie?" "De zanger van The Darkness". "Ah... eh... dat was toch een game." "Mmm, ja en een comic, maar... eh... vergeet het, kijk er zijn taco's." Stom van me. Al kan ik zowel die comic, als die game én de band absoluut aanraden. Maar terug naar die andere darkness. Die van de schaduw die het Empire over het melkwegstelsel gooit. Voor mij begint het met Cal Kestis en BD-1 aan boord van de gehavende Stinger Mantis, die na een mislukte anti-Empire-missie een noodlanding maken op Koboh. Een afgelegen maar niet helemaal vergeten planeet, waar Cal hoopt op de hulp van Greez. Veteranen van de eerste game kennen die als de voormalige piloot van de Mantis. Tegenwoordig baat hij echter een bar, excuseer, een cantina uit. Onze eerste taak is duidelijk. Greez vinden om ons schip terug operationeel te krijgen, maar het plot dikt al snel stevig aan. Geen paniek: je hoeft je geen zorgen te maken over eventuele spoilers. Niet alleen omdat ik jullie beleving niet wil onderuithalen, maar ook omdat ik na afloop van mijn sessie een waslijst doorgemaild kreeg met onderwerpen waarover ik het niet mag hebben. Lees dus gerust en risicoloos verder.

> **"Het verkennen van de spelwereld, boven- én ondergronds, is een feest van vaak onderkaakverlammende ontdekkingen."**

Letterlijke speelfilm

Er zit vijf jaar tussen de finale van Star Wars Jedi: Fallen Order en deze Survivor. Cal lijkt die hele periode volgemaakt te hebben als een zo irritant mogelijke luis in de pels van het Empire. Wanneer we hem later verenigd zien met Greez krijgen we een sterk staaltje karakter-building in een weliswaar kleine scène, maar een die naar mijn mening de meeste uit de Rise of Skywalker-film overtreft. Heel kort door de bocht zijn deze twee Jedi-games de films die ik zou willen zien.

Daarmee komen we meteen ook bij een eerste en misschien wel persoonlijke punt van kritiek. Star Wars Jedi: Survivor bestaat uit drie onderdelen: verhaal, exploratie en actie met lichte rollenspelprincipes. Die zijn stuk voor stuk sterk, zij het ene misschien iets meer dan het andere. Het 'probleem' is dat ze dan wel naadloos in elkaar overgaan, maar dat je daarbij telkens je mindset moet veranderen. Alsof je de hele tijd tussen drie games schakelt. Dat is op zich niet zo erg. In pakweg

98 procent van de games is het niet anders en als speler hebben we daar een tolerantie voor opgebouwd. Zeker wanneer die afzonderlijke elementen zoals hier een oerdegelijke indruk geven. Maar games als The Last of Us, de Horizon-spellen en recent nog Hogwarts Legacy bewijzen dat het wél mogelijk is om die verschillende onderdelen ook gevoelsmatig te koppelen. En een ambitieuze titel als Star Wars Jedi: Survivor zou zich hieraan mogen spiegelen.

De verdiende shortcut

Ik bracht mijn speeluren exclusief op Koboh door. En net zoals Horizon had maakt ook deze Star Wars Jedi het gradueel verkennen van de spelwereld, boven- én ondergronds, tot een feest van vaak onderkaakverlammende ontdekkingen. Van glorieuze vergezichten, exotische flora of typische Star Wars-architectuur tot claustrofobische valleien. Zelfs al dool je daar in je eentje doorheen, je voelt dat deze wereld leeft. Met opvliegende vogelachtigen en vlinderachtigen tot soms twintig meter hoge beestjes. En met genoeg vijanden om het boeiend te houden.
De metroidvania-aanpak, die onmogelijke routes en locaties verderop in de game wel toegankelijk maakt, is helemaal terug. Die schitterde al in de voorganger en wordt deze keer ondersteund door een veel betere holo-map. Die is slim gekoppeld aan de verrekijkerfunctie van rugzakrobot BD-1. Ik blijf ook een grote fan van het systeem dat je maar één keer op een uitdagende parcours-piste laat zwoegen, om die daarna van een handige shortcut te voorzien met een zipline, valbrug of ander mechanisme. Geen metroidvania zonder backtracking, maar dus wel top dat de game je hier nooit twee, drie of meer keer langs dezelfde taaie route met die éne moeilijke walljump-combo dwingt. Andere ingrepen die de beleving stroomlijnen: de fasttravel-optie en het snoeien in terugkerende cutscene-animaties die de boel alleen maar vertragen.

Buddy-principe

Een onuitgesproken constante in nagenoeg elk Star Wars-gebeuren is dat haast elk belangrijk personage deel uitmaakt van een duo. Zelfs als het eerst zo niet lijkt. Denk Han en Chewie, de Mandalorian en Grogu, C3PO en R2D2, Boba Fett en Fennec Shand, BB-8 met Poe én Ren, enzovoort. Cal Kestis geeft zelf toe zichzelf wat verloren te hebben sinds het team uit »

VIJF STANDJES

Dat zijn er 59 minder dan in de kamasutra, maar in Star Wars Jedi: Survivor kom je er toch een heel eind mee. Deze stances staan voor lichtzwaard-configuraties. De eerste drie kan je al bij de aftrap kiezen, de andere speel je later vrij.

Single:
Het standaard lichtzwaard en een all-round configuratie voor zowel aanval als verdediging.

Double-bladed:
Oftewel de staf-variant, met een 'gloeiend' einde aan beide kanten van het heft en een defensieve bonus.

Dual Wield:
Een lichtzwaard in elke hand, ideaal voor agressief offensieve combat, maar vraagt meer skill.

Crossguard:
Een krachtige stand goed voor slome, maar extreem krachtige uithalen.

Blaster:
In je rechterhand een lightsaber, in je linker een blaster. Ja, dat lees je goed.



JE BENT NET IETS TE ZWAAR, CAL.

SNEL, LAAT DIE 23 PONCHO'S VAN JE VORIGE MISSIE VALLEN!

WAT ZEG JE, LAAT BD-1 VALLEN? OKÉ!

Fallen Order uit elkaar viel, maar hij heeft het tegen anderen altijd over 'wij', nooit over 'ik'. En met die 'wij' doelt hij op zichzelf en de mini-droid BD-1. Een hulp én een risico op metalen pootjes met het typische beep-beep-booptaaltje dat iedereen in het Star Wars-universum lijkt te begrijpen. BD-1 doet zo indirect ook dienst als dialoogpartner via wie Cal ons zijn gedachten overbrengt. Zonder dat hij daarvoor als een Alloy of Ellie luidop tegen zichzelf moet praten.

Het is wennen dat er op een paar verrassing-takedowns geen stealth in deze game zit. Dat is geen kritiek en ik begrijp ook wel dat de Jedi in hun hoogdagen te cool en arrogant waren, maar die hoogdagen zijn ten tijde van deze games definitief voorbij. Zelfs na vier uur spelen zocht ik nog regelmatig vergeefs naar de hurktoets, maar ik kan de keuze van de ontwikkelaars uiteindelijk wel waarderen. Mijn stealth-reflex bewijst misschien dat er eigenlijk al genoeg van die games zijn.

Shit met Zeik

De eerste boss, nuja, ik noem het eerder een mini-boss, die ik aan een acute en terminale lightsabervergiftiging hielp, was een raider die luisterde naar de naam Zeik. Moeilijk serieus te nemen, al zat ik na afloop wel door de drie stimcanisters heen die BD-1 me op moeilijke momenten aanreikte. De combat lijkt weinig veranderd. Een goed-getimede afweer bij een standaardaanval en een ontwijkende move bij een zware vijandelijke uithaal, vormen nog altijd de basis van het hele gevechtssysteem. De nu vijf verschillende stances (zie kader) brengen variatie, maar vragen ook gewenning. Van de ene naar de andere stance schakelen, bijvoorbeeld van zo'n lightsaber-staff naar dualwield, betekent niet alleen andere moves, maar ook een verschuiving van een eerder defensieve naar meer offensieve stijl.



weetje • weetje

Acteur Cameron Monaghan, die zijn stem en gelijkenis aan spelpersonage Cal Kestis verleent, zette naar mijn allesbehalve bescheiden mening in de tv-serie Gotham de beste Joker neer ten westen van Heath Ledger.

Een combat-stijl die je in het godzijdank weer aangenaam slank gehouden upgrade-systeem kan uitdiepen. Je begint met drie stances: single, double en dualwield, en speelt de andere twee later vrij. De laatste is er een waarbij je in je ene hand een lightsaber en in de andere een blaster hebt. Laat je wenkbrauwen echter maar gelijk weer zakken. Die blaster lijkt op het eerste gezicht

FAB FORCE FIVE

Dit zijn de vijf Force-powers die ik al kon inzetten.

Push:
Telekinse-klassieker nummer 1, om vijanden of objecten naar je toe te trekken.

Pull:
Telekinese-klassieker nummer 2, om vijanden, objecten of obstakels weg te duwen/katapulteren.

Slow:
Om vijanden in je onmiddellijke omgeving tijdelijk naar slowmotion terug te schroeven.

Confusion:
Doet een vijand (ook wanneer die niet op twee benen loopt) zijn collega's, soortgenoten of iedereen in zijn buurt aanvallen.

Tame:
Geeft Cal de mogelijkheid bepaalde beesten te berijden. (Met lange ij en volledig aangekleed)

MOEST JE NOU PER SE JE HAAR VERANDEREN, CAL?

JA, DIT IS M'N STAR WARS JEDI: SURVIVE-HAAR™.

KLAAR OM BINNEN 40 MINUTEN ONS DOEL TE BEHALEN...

...EN VERVOLGENS DRIE UUR LANG ROND TE LOPEN OP ZOEK NAAR ONS SCHIP?

JE BENT NIET MEER DEZELFDE SINDS ZEFFO, CAL.

niet echt veel schade te doen en vooral op coole combo's te mikken. De focus blijft dus op een in your face lightsaber-ballet. Dat op zijn beurt weer leunt op weten wanneer je snel of hard kan counteren. Een Rancor aan het eind van een optionele missie was een veel taaiere tegenstander dan Zeik. Niet in het minst omdat het anders zo cruciale afweren bij deze monsters geen optie is.



Verwarrende Force

Een Star Wars-game zonder de Force? Kan best. Een Star Wars Jedi-game zonder de Force? Onmogelijk. De Force-powers die ik tijdens mijn run kon inzetten (zie ook kader) waren de klassieke Force-telekinese met Pull en Push, het vijand vertragende Slow en het vijand verwarrende Force Confusion. Met die laatste vallen vijanden het dichtstbijzijnde doelwit aan en met wat slim gemanoeuvreer zorg je dat dit een collega-droid, -trooper of -raider is. Of een soortgenoot, want het werkt niet enkel op mensen.

In tegenstelling tot Push en Pull lijkt Confusion enkel tijdens gevechtssituaties in te zetten. En net zoals bij Push, Pull en Slow is het moeilijkste onderdeel van ze door je combat-mix draaien, dat je er simpelweg aan moet denken. Het is namelijk nogal makkelijk om helemaal op te gaan in het lightsaber-geweld. Tame

> **"Het narratieve tempo ligt weer aangenaam hoog."**

ten slotte, is een heel specifieke force-power waarmee je specifieke beesten kan overtuigen om je een ritje te geven. Bijvoorbeeld zo'n tweebenige Nekko, of nog beter: zo'n vliegende Belter. Ideaal om sneller en soms veiliger door stukken van de wereld te gaan. Of anders onbereikbare plekken te bereiken.

Dus opnieuw, geen review, maar zelfs op 'beginplaneet' (en heel waarschijnlijk ook game-hub) Koboh zwengelt het plot al vrij snel aan. Het narratieve tempo ligt weer aangenaam hoog, en wanneer je dat doet stotteren door twintig keer door een Rancor tot bloederige pulp te worden geplet in een zijmissie, heb je dat alleen maar aan jezelf te danken.



ACTIE-AVONTUUR
RESPAWN ENTERTAINMENT/EA
1 SPELER
28-04-2023



PIKMIN 4

JURJENS HART SLAAT OVER

Als 52-jarige Nintendo-fan vond Jurjen de afgelopen jaren maar magertjes, wat Nintendo-releases betreft. Gelukkig ziet 2023 er nu al veel beter uit, met even diverse als interessante releases in zijn drie favoriete Nintendo-series (Metroid, Mario en Zelda). En in juli keert Pikmin ook nog eens terug!

De eerste keer dat mijn Nintendo-hart in 2023 een sprongetje maakte was in februari, met de plotselinge release van Metroid Prime Remastered. Het bleek een geweldige remaster van een van mijn favoriete games ooit. Wat die twee andere top-series van Nintendo betreft: deze maand kregen we de Mario-film, en in mei de grote nieuwe Zelda-game.
En natuurlijk is er zelfs voor een 52-jarige Nintendo-fan meer dan Metroid, Mario en Zelda op aarde. Pikmin, bijvoorbeeld.

PIKMINMINNEND HART

Op 7 september 2015 verklaarde Shigeru Miyamoto (geestelijk vader van Mario, Zelda en Pikmin) dat Pikmin 4 in ontwikkeling was, en zelfs al bijna was voltooid. Ik kan het me nog goed herinneren, dat sprongetje dat mijn Nintendo-hart maakte bij het horen van dat nieuws. Daarna bleef het zeven jaar stil, wat Pikmin 4 betreft. Jaren waarin mijn Pikminminnende hart verwelkte als de bloem op het hoofd van een verminkte Pikmin.
Tijdens de Nintendo Direct van 13 september 2022, toen iedereen de hoop eigenlijk al had opgegeven, verscheen er dan toch weer een teken dat Pikmin 4 in leven was. Miyamoto droeg tijdens de Nintendo Direct-uitzending namelijk een Pikmin-T-shirt. En, o ja, er was een teasertrailer. Die gunde ons echter weinig meer dan een vluchtige blik op de omgeving waarin Pikmin 4 zou spelen. Een 'reusachtige tuin'-omgeving die veel leek op die van Pikmin 1, 2 en 3. Leuk, maar toch ook wel een beetje voorspelbaar, en in die zin teleurstellend. Niet dat er met de eerste drie Pikmins iets mis was, trouwens. Zéker niet met Pikmin 3.

KLEINE NAZI'S

Ik bladerde net even terug naar mijn review van Pikmin 3. Bij de release in 2013 gaf ik de game een 92. Ik noemde het de ultieme en hartverwarmend rijke uitwerking van de formule uit de eerste twee Pikmins. Ik beschreef in de review ook wat die formule inhield: dat je met een commandant een leger van honderd wandelende plantjes aanvoerde. Die plantjes worden pikmin genoemd, en ze hebben verschillende kleuren die naar hun verschillende eigenschappen verwijzen. Blauw overleeft water, rood kan tegen vuur, zwart is extra zwaar, enzovoort. Je kunt de wezentjes in real time naar vijanden of barricades gooien, waarna de pikmin die kapot beuken.

De manier waarop ik in 2013 de ware aard van die pikmin beschreef, vind ik leuk en informatief genoeg om hier te herhalen: 'Ze zien er schattig uit, maar het zijn eigenlijk kleine nazi's die zonder tegenstribbelen elk moorddadig commando van jou gehoorzamen, zelfs als dit betekent dat ze door vuur moeten lopen of zich dood moeten vechten. Befehl ist Befehl.'



weetje • weetje

Op moment van schrijven zijn twee van de vier namen van commandanten bekend: Shepherd en Collin. Dit lijken verwijzingen naar namen van enkele van de eerste 'echte' astronauten ooit, namelijk Michael Collins en Alan Shepard.

EEN HOND

De grote vraag is natuurlijk: wat gaat Pikmin 4 in juli bieden om nog even over Pikmin 3 heen te gaan? Het antwoord is: een hond. Want tja, als we het dan toch over slaafse wezens hebben die zonder blikken of blozen elk commando van de baas opvolgen, dan mag een hond natuurlijk niet ontbreken.
De hond is een oranje wezen van zo'n twee tot drie pik-







min hoog, met flaporen, bolle ogen, een rode halsband en slechts twee (!) poten.
Belangrijker dan zijn uiterlijk, zijn echter zijn functies. De hond kan net als pikmin spullen verslepen (hij is even sterk als tien pikmin), je kunt hem aanzetten tot stormaanvallen om door gebarsten muren te breken, hij kan pikmin op zijn rug dragen (om vervolgens springend of zwemmend hindernissen met ze te passeren) en hij kan snuffelen om geheimen te vinden. O ja, de hond heeft ook een naam: Oatchi.

IJS

Het lijkt me een goede toevoeging, die hond. En uiteraard heeft Nintendo tijdens de ontwikkeling van Pikmin 4 meer nieuwe dingetjes toegevoegd (ze hebben er tenslotte tien jaar de tijd voor gehad). Zo is er dit keer weer een nieuwe kleur pikmin: de lichtblauwe ijs-pikmin. En die doet precies wat je van een ijs-pikmin zou verwachten, namelijk vijanden en waterpartijen bevriezen. Een ander, en eigenlijk zeer voorspelbaar nieuwtje, is dat er dit keer geen een, twee of drie, maar víér commandanten zijn, waar je weer met een druk op de knop tussen kunt wisselen om te multitasken.
Daarnaast zag ik wat nieuwe vijanden en bewusteloze personages die in de trailer 'castaways', oftewel schipbreukelingen worden genoemd. Het verhaal van Pikmin 4 zal waarschijnlijk om het opsnuffelen van deze mensachtige personages draaien.

"HET LIJKT EROP DAT NINTENDO MET PIKMIN 4 HET SMALLE PAD TUSSEN TWEE AFGRONDEN HEEFT GEVONDEN."

AARDE?

Hoe zijn die castaways beland op de planeet, die zoveel op de onze lijkt, maar dan beschouwd vanuit insectenperspectief? De vraag voedt het onderliggende mysterie van de Pikmin-serie.
Is het daadwerkelijk de aarde, waarop Olimar en die andere ruimtevaartcommandanten rondlopen? Het lijkt er zeker op, en in de nieuwe trailer zijn meer door mensenhanden gemaakte objecten dan ooit te zien, waaronder zelfs een enorm landhuis en een speeltuin.
Maar waarom zijn er dan nog steeds geen mensen of dieren 'zoals we die kennen'?
Iedereen die net als ik de vorige Pikmins speelde, weet dat het vragen zijn die je eigenlijk niet beantwoord wilt zien. Omdat ze bijdragen aan de unieke sfeer van de game.
Net als de muziek trouwens, die in de trailer alweer precies de juiste, verstillend avontuurlijke werking had.
Prachtig.

HET SMALLE PAD

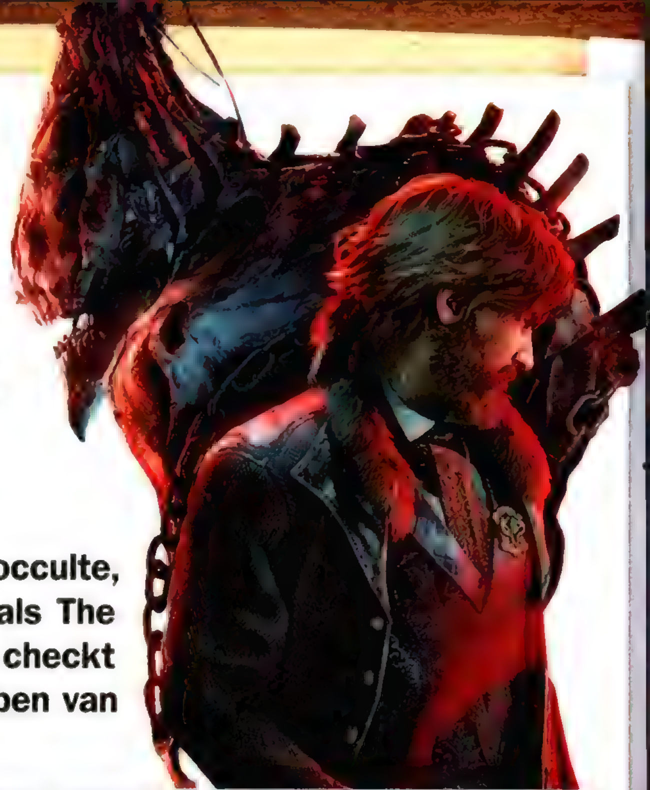
Pikmin is werkelijk uniek. Het is deels actie, deels avontuur, deels real time strategy, maar tegelijk weer heel anders dan alle andere games in die genres. Ik kan me voorstellen dat het ook een lastige serie is om nieuwe games in te ontwikkelen.
Aan de ene kant is er het gevaar te veel van de Pikmin-formule af te wijken, bijvoorbeeld door de actie naar een heel andere planeet te verplaatsen, of de klassieke pikmin (rood, blauw en geel) uit de game te laten. Aan de andere kant is er het gevaar dat het nieuwe deel te weinig nieuwe mogelijkheden biedt, waardoor het simpelweg een herhalingsoefening van de voorganger wordt.
Het lijkt erop dat Nintendo met Pikmin 4 het smalle pad tussen deze twee afgronden heeft gevonden. Dat mag ook wel, na al die jaren.
Jaren die ik waarschijnlijk in één klap ben vergeten als ik binnenkort weer naar die vreemde planeet vertrek.
Zodra ik de reis heb voltooid, laat ik jullie weten wat dit voor mijn Nintendo-hart betekende.





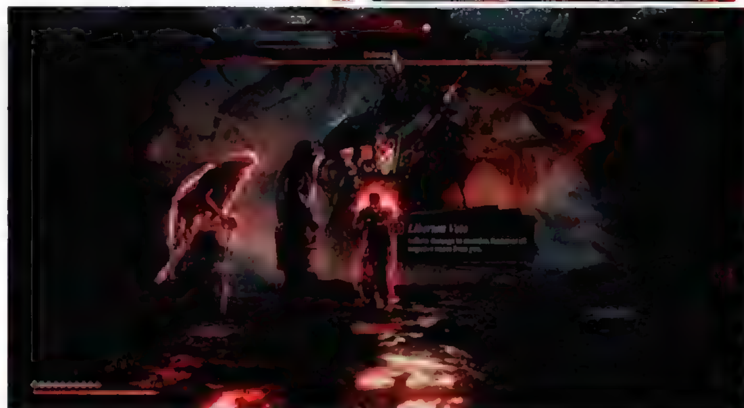
THE THAUMATURGE

OCCULTE ACTIE EN MANIPULATIE IN WARSCHAU



Als je fan bent van bovennatuurlijke wetenschappen, het occulte, alchemie en noem zo maar op, dan zit je bij een game als The Thaumaturge (waarschijnlijk) bij het juiste adres. Rogina checkt of deze story-driven RPG en zijn unieke setting het verkopen van je ziel waard zijn.





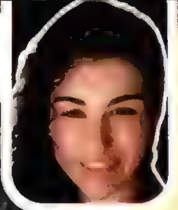
Geheel toevallig kruisten mijn wegen vorige maand met de eerste trailer en gameplaybeelden van The Thaumaturge, ontwikkeld door de Poolse gamestudio Fool's Theory (van de The Witcher 1-remake). Ik schakelde natuurlijk gelijk Google in om even een definitie van deze mysterieuze titelnaam op te graven. Een losse vertaling komt eigenlijk neer op 'iemand die wonderen verricht', maar de duistere toon van de game impliceert meteen al dat het misschien niet de goedwillende wonderen zijn waar je aan denkt...
De trailers pakten direct mijn aandacht en dat is meestal wel een goed teken. Al helemaal omdat ik normaliter een game als The Thaumaturge niet gelijk zou oppakken. Ik ben nu al fan van de unieke historische setting, de prachtige art, de mogelijkheid om het verhaal te beïnvloeden met jouw morele keuzes en natuurlijk de occulte elementen die de kern van het plot lijken te vormen. Tegelijkertijd zijn de turn-based combat en het isometrische perspectief nou niet per se mijn pakkie 'an, maar hé, daar is deze First Look voor!

> "IK BEN NU AL FAN VAN DE UNIEKE HISTORISCHE SETTING EN DE PRACHTIGE ART."



WARSCHAU 1905

The Thaumaturge speelt zich af in Warschau, dat aan het begin van de vorige eeuw een bruisende metropool was. Onder het regime van de Russische tsaar leefden Russische soldaten, Joodse kooplieden, Poolse stadsmensen en veel meer bevolkingslagen met elkaar. Dit zou dus zeker een interessante basis kunnen vormen voor de morele keuzes die je kunt maken tijdens het spelen. Niet alleen op het gebied van occulte wetenschappen en hoe je die inzet, maar ook tijdens gesprekken met NPC's die allen hun eigen verschillende ideologieën en belangen hebben. Zelf ben ik nogal sceptisch of de game wel in moet gaan op de politieke omstandigheden van die tijdsgeest, maar het lijkt me bijna onvermijdelijk met zo'n rijke historie. Ik bedoel, volgens de ontwikkelaar ga je ook bekende historische figuren ontmoeten, dus ik ben





ook wel benieuwd welke rol zij gaan spelen in het verder bovennatuurlijke plot van The Thaumaturge.

MINDGAMES

Je speelt als een nog naamloze Thaumaturge die na vele jaren terugkeert naar zijn thuisstad Warschau. De trailers waren nog een beetje vaag over zijn motieven en backstory, maar dit mysterieuze figuur heeft een nog veel mysterieuzer item aan zijn heup hangen: een occult boek. Zo te zien kun je met de kennis uit dit boek Salutors oproepen en beheersen. Dit zijn een soort bovennatuurlijke, krachtige verschijningen die allerlei speciale vaardigheden en aanvallen hebben. Hierdoor worden her en der ook al vergelijkingen gemaakt met Stands uit Jojo's Bizarre Adventure, die net als Salutors goedschiks of kwaadschiks ingezet kunnen worden door hun meester. Salutors kunnen alleen gezien worden door Thaumaturges, wat je de mogelijkheid geeft om deze krachtige wezens ongezien in te zetten tijdens gesprekken met normale NPC's. Het lijkt erop dat je met de krachten van de Salutors gesprekken en personen naar jouw wil kunt manipuleren, en tegen vijandelijke Thaumaturges lijken de aanvallende eigenschappen een stuk handiger. Zo te zien ga je het namelijk ook tegen jouw soortgenoten opnemen, maar aangezien keuzes een belangrijke rol spelen in de game vraag ik me af of ze ook bondgenoten kunnen worden. Ha, het is nog best leuk om hier al over te speculeren.

SALUTE!

De gameplaybeelden onthullen dat er vier klassen van Salutors zijn. Hoe deze precies ingedeeld worden is nog niet duidelijk, maar het heeft vast iets te maken met hun specialisaties, bijvoorbeeld manipulatie of brute kracht (just a guess). In die vier klassen kun je zo te zien meerdere Salutors beheersen, maar voorlopig zijn er maar twee uitgelicht. De Bukavac wordt omschreven als een afzichtelijk monster dat eruitziet als 'de straffen voor gruwelijke misdaden', te zien aan bijvoorbeeld ijzeren kettingen rond zijn lichaam en een verminkt gezicht. Daarnaast heb je ook de Upyr, een soort wraakzuchtige geest die de vorm aanneemt van een nobelman met onder andere een fancy wandelstok en dure bontmantel. Ik ben vooral benieuwd naar het sounddesign en de mogelijke stemmen voor deze monsters, want echt met ze kunnen communiceren zou ziek zijn.

YOUR TURN

Dat brengt ons bij mijn grootste 'oef' van de game: de turn-based combat. Ondertussen ben ik al warmer geworden voor het isometrische perspectief, aangezien je vanuit dit vogelperspectief de gedetailleerde, levendige straten van Warschau op een grotere schaal kunt aanschouwen (wow, Rogina maakt karakterontwikkeling mee). Aan de andere kant heb ik in het verleden niet zulke goede ervaringen gehad met de slow-paced turn-based combat van games zoals Final Fantasy. Hierdoor was ik jaren afgestapt van games met dit combatsysteem, maar ik kan best inzien dat turn-based eigenlijk wel goed past bij de worldbuilding van The Thaumaturge. In principe strijden de Thaumaturges tegen elkaar door middel van het tekenen van een specifiek occult symbool dat een speciale gave van een specifieke Salutor oproept. Dit verbruikt als ik het goed begrijp punten, want 'magie komt altijd met een prijskaartje'. Als je op al deze elementen zou moeten letten tijdens meer fast-paced, real-time combat, inclusief het kiezen uit alle verschillende manipulerende en agressieve aanvallen per Salutor, dan zou het denk ik ook te onoverzichtelijk en messy worden. Hopelijk verschijnt er ergens dit jaar al een demo, dan kan ik zelf uittesten of de turn-based combat natuurlijk aanvoelt in deze bovennatuurlijke wereld.



ATLAS FALLEN

ATLAS GEFÄLLT MIR (EIN



Ter voorbereiding op zijn preview van Atlas Fallen speelde Wouter niet alleen de game, maar keek hij ook een YouTube-video genaamd '5 Dinge, die in jedes Spiel gehören'. Het was inspirerend!

De Duitse rakkers bij Deck Dreizehn, de ontwikkelaar van Atlas Fallen, maken al twee decennia games. Van de ietwat ongemakkelijke point-and-clickadventures in de Ankh-serie, maakte de ontwikkelaar in 2009 de stap naar action-RPG's met de Fable-kloon Venetica. Daarna werd de actie van hun rollenspelen meer geïnspireerd door die van de Soulsborne-games, met Lords of the Fallen en de The Surge-serie tot gevolg, een drietal games die op een stevige regen aan zeventjes kon rekenen van critici. Wat dat betreft is Deck 13 als ontwikkelaar vergelijkbaar met Spiders (Mars: War Logs, Bound by Flame, Steelrising), of nog treffender, hun Duitse bruder Piranha Bytes; ambitieuze studio's die met bescheiden budgetten dappere pogingen doen om hele werelden te bouwen. Ook Atlas Fallen is zo'n actie-RPG die moedig probeert de speler te transporteren naar een andere wereld. Een hele zanderige dit keer.



Post-slampamper?

Behalve dat Deck 13 en Piranha Bytes beide in Duitsland gevestigd zijn (respectievelijk Frankfurt en Essen) en graag RPG's maken, hebben de ontwikkelaars qua filosofieën ook het een en ander met elkaar gemeen. Zo vinden ze dat je personage in de eerste uren van een game - waarin progressie een centrale rol heeft - moet beginnen met 'popo lumpen' en een 'rostiger stricknagel'. Vertaald naar een taal die iets beter te verstaan is betekent dit dat de protagonist aanvankelijk een kans- en weerloze slampamper moet zijn die amper een rat weet dood te slaan. Want als je begint met een lendendoek en een roestige breinaald als uitrusting, weet je veel meer de progressie te waarderen die je doormaakt als steeds sterker wordend personage in een RPG. Of deze gedachtegang ook daadwerkelijk naar

DE DRPG

Ik mag dan wel een beetje kühl lopen doen over Duitse RPG's, maar ondertussen hebben die zich stevig verankerd in de gamecultuur. Zo wordt Gothic door velen gezien als een van de beste games in het genre [geef me die remake nú!!!!! - Marvin] en zitten drommen gamers met smart te wachten op diens remake [oh? - Marvin], terwijl Lords of the Fallen ook een soort reboot/vervolg krijgt; The Lords of the Fallen. Ondertussen heeft Risen kortgeleden een remaster gehad, hoewel geen haan daar naar kraaide... behalve Graddus dan [en nog iemand, volgens mij - Marvin].

BISSCHEN)

Atlas Fallen vertaald is, dat zou best kunnen, maar mijn speelsessie begint als de slampamperfase misschien al voorbij is, namelijk na een paar uur. Tegen die tijd ben ik al een zandsurfende, met een magische gauntlet uitgeruste superheld, die veel meer dan een lendendoek om z'n reet gebonden heeft.

Geil op z'n Duits

Vermoedelijk heb ik dus een deel van de opbouw naar de uiteindelijke powertrip gemist, en volgens Deck 13 en Piranha Bytes hun denkwijzen kan ik dus niet geheel waarderen hoe 'geil' ik nu ben. Eh, de Duitse versie van dat woord natuurlijk, die net even wat anders betekent dan de Nederlandse. Want zoals Björn Pankratz van Piranha Bytes zegt: 'Der player muss erst mal lernen wie cool zu werden', want als je dat vanaf het begin al bent, dan is het spel saai. Deck 13's Jan Klose is het er roerend mee eens dat als je meteen die coole (ze spreken het meer uit als 'kühl', dus wie weet of we het over hetzelfde hebben) bijl en schild hebt, je je er niet meer op kan verheugen. Ik denk dan ook niet dat je meteen over die machtige gauntlet beschikt, want dat is de bron van je krachten in Atlas Fallen en moet ervoor zorgen dat je je (Duits) geil als een malle voelt. Iets wat in principe ook gewerkt had, ware het niet dat het wapen gekoppeld is aan een slissende, blauwe knakker genaamd Nyaal die best aardig is, maar verre van kühl...



"De speelwereld in Atlas Fallen is verrassend indrukwekkend."

Duinkliever en Zandzweep

Wat precies de deal is met die aan de Gauntlet geketende Navi-smurf genaamd Nyaal, dat zal vast nog wel een plottwist her en der later in de game opleveren. Misschien wel in combinatie met een zekere keuzevrijheid, want zoals Jan Klose per slot van rekening heeft gezegd: 'Eine sache sind Vivaldi treffer hat unser konsequentes das ist das ein rollenspiel das ist nicht erwartet und immer sehr sicher argert wenn das denn es nicht zu ende ist' [ik krijg niet genoeg betaald voor deze Scheisse – Marvin]. Zou echter goed kunnen dat hij toen flink aan het raaskallen was, en/of de YouTube-ondertiteling was in de warrel. Hoe dan ook, hoe het verhaal zich ontwikkelt is een zorg van na de release. Wat ik nu wél kan vertellen is dat de unnamed hoofdrolspeler van Atlas Fallen de handschoen voor van alles gebruikt: zijn wapens, de Dunecleaver en Sandwhip, komen eruit, hij kan er idols en essence stones in stoppen om nieuwe speciale aanvallen en passieve vaardigheden te leren, hij kan er trucjes in de lucht mee uithalen en hij gebruikt 'm om objecten in de wereld uit de klei/het zand te trekken. De makers noemen dit 'het manipuleren van de spelwereld', want dat klinkt kühl, maar in de praktijk komt het er meestal op neer dat je een platform op licht spectaculaire manier uit de grond laat rijzen, waardoor je een hoger gelegen, ander platform kunt bereiken. Een aardige gimmick die mooi past bij het hele zanderige van Atlas Fallen, hoewel »



ABER DIE GESCHICHTE DANN?

Behalve dat Atlas Fallen zich in een soort fantasy postapocalyptische wereld afspeelt en dat het hoofdpersonage de Gauntlet en diens Avatar Nyaal onder zijn hoede neemt, is het verhaal qua rode draad me nog niet helemaal duidelijk. Het overkoepelende verhaal wordt ook bewust een beetje vaag gehouden, waarschijnlijk omdat de speler geacht wordt er zelf spelenderwijs achter te komen. Wat we wel weten is dat de mensheid onder het juk leeft van de goden in de wereld van Atlas Fallen, en dat het hoofdpersonage zich met behulp van de Gauntlet tegen deze onderdrukking gaat verzetten. We kunnen dus wel knokpartijtjes tegen goddelijke wezens verwachten, lijkt me!





de game zich gelukkig niet alleen in een saaie, geelbruine woestijn afspeelt. Verre van, zelfs!

Schau mal an, die welt!

Ik zag het niet aankomen van een ontwikkelaar zoals Deck Dreizehn, maar de speelwereld in Atlas Fallen is verrassend indrukwekkend. Ik zat regelmatig met bewondering rond te kijken terwijl Unnamed over het zand raasde, surfend/schaatsend als een soort Voidrunner die graag kiezels tussen z'n tenen heeft. Waarbij ik danig onder de indruk was van de enorme rotsformaties, de omhoog torende, houten constructies die gammel tegen bergen en kliffen aangebouwd zijn, de imposante ruïnes en dat geheimzinnige, bijna buitenaards ogende bouwwerk tegen de horizon.

Alles heeft enorm veel verticaliteit; kloven hebben ontzagwekkend veel diepte en rotsen duizelingwekkende hoogten, waardoor de map van Atlas Fallen veel indrukwekkender is dan de gemiddelde, Duitse fantasy-wereld. Misschien dat Deck 13 inspiratie kreeg van Elex, de recentste serie van, jawel, Piranha Bytes. Daarin krijgt de speelwereld ook een extra dimensie door de toevoeging van een jetpack en de daarbij passende hoogten en diepten van het landschap. Zufall!? Ich denke es nicht!

weetje • weetje

Wil je de video zien waar dit artikel door geïnspireerd is? Zoek dan even op YouTube naar 'Devplay Elex'.

FORSPOKEN MAAR DAN NIET CRINGE

Het valt veel mensen op dat Atlas Fallen veel op Forspoken lijkt, voornamelijk qua traversal en de vergelijkbare magische combat. Maar waar Forspoken nogal wat kritiek kreeg op zijn 'cringe' schrijfwerk, zullen weinigen datzelfde zeggen van Atlas Fallen, ondanks dat de kwaliteit daarvan objectief gezien een heel stuk lager is. Waarom? Tja, dat is het voordeel van de underdog zijn en het feit dat de verwachtingen voor deze game lang niet zo hoog zijn, simpelweg vanwege het precedent dat de ontwikkelaar heeft gezet met zijn vorige titels. Het is het soort game waarbij mensen sneller geneigd zijn iets door de vingers te zien, terwijl het torenhoge budget van Forspoken in dit specifieke geval juist tegenwerkt. Als je probeert een blockbuster te maken, dan verwachten mensen ook SUPAHkwaliteit, terwijl je met minder pretenties net even wat meer de voordeel van de twijfel krijgt. Overigens vind ik Forspoken helemaal niet zo 'cringe', maar waardeer ik het feit dat ze in die game een zekere blokbuster-humor uitprobeerden... die misschien wat minder goed overkomt op thundernerds zoals (wij) gamers.

Supah-kühl!

Terwijl Deck 13 in The Surge en Lords of the Fallen gebruikmaakt van vrij statische, redelijk basale combat, gebaseerd op de aloude principes van 'houd je stamina en je vijand strak in de gaten', is Atlas Fallen een stuk dynamischer. De knokpartijtjes doen me een beetje denken aan die van Darksiders 2, waarin je vergelijkbare combo's maakt met een bludgeoning en slashing wapen, en ook magische krachten hebt. Vooralsnog heb je wel minder langeafstandsopties qua aanvallen, heeft het pareren van aanvallen een belangrijkere rol en speelt meer van Atlas Fallens combat zich in de lucht af, dus vergeet die vergelijking net zo hard maar weer. Het heeft hoe dan ook meer gemeen met hack-'n-slashgames dan met soulsbornes, hoewel het minder instinctief speelt en je moves niet zoveel impact hebben als de betere DMC's, Bayonetta's en God of Wars. Toch, het mag gezegd worden, voor een studio die redelijk wat succes geboekt heeft met het ontwikkelen van soulslikes, is dit uitstapje naar een geheel ander vechtsysteem best een dappere. Zoals Jan Klose het zelf zegt (en het is leuker als je over deze quote in je hoofd een zwaar Duits accent giet): "We're trying to use what we had before with The Surge 2 and we've tried to go in a very different direction. We want to keep some





"Deck 13 maakt misschien niet de meest hoogwaardige producties, maar je kan ze niet beschuldigen van gemakzucht."

things, we want to keep the fast pacing, increase it, and improve it. So we have super cool agility in the game world." Daar is dat woord weer: 'cool'. Of 'kühl'.

Zenuwslopend, doch ongevaarlijk aambeeld

Toch zijn er nog redelijk wat RPG-valkuilen waar Deck 13 wederom in trapt, net zoals met hun vorige titels (en die van Piranha Bytes en Spiders ook, wat dat betreft). Zo zijn er de ietwat verwarrende, en niet heel erg tot de verbeelding sprekende manieren waarop je moves en vaardigheden upgradet via de Gauntlet. Dit vereist net even te veel uitleg en menuutjes om te voorkomen dat het lekker in de speelwereld en de lore geïntegreerd is, waardoor het voelt als geforceerde game-elementen die puur zijn verzonnen omdat dit nou eenmaal een RPG is. Iets waar je je overigens prima overheen kan zetten met een beetje 'suspension of disbelief', waar je vast genoeg van hebt als je eerdere Deck 13-games met plezier gespeeld hebt. Hopelijk heb je dan eenzelfde tolerantie opgebouwd voor het schrijfwerk, want zoals mijn vriendin haar overgrootoma altijd zei: 'Was nichts kostet kann auch nichts sein', en er is duidelijk niet enorm geïnvesteerd in het schrijfwerk (hoewel het stemwerk wel een wat hogere kwaliteit heeft dan voorgaande Dreizehn-titels).

Dus zijn de manieren waarop NPC's quests aan je voorleggen of hoe personages in de wereld voor 'sfeer' zorgen niet bepaald subtiel en komt het vaak verdomd gedwongen en armoedig over. Zo stond er een willekeurige gast te kijken hoe mijn hoofdpersonage een magisch aambeeld uit de grond trok en toen ik 'm aansprak zei hij op volledig onnatuurlijke wijze: 'Het is vast niet gevaarlijk, maar wel zenuwslopend dat 'ie uit het niets verscheen.' Dankjewel voor deze prachtige omschrijving van wat er gebeurde en je gevoelens erbij, Freund.

Nog een paar laatste umlauts

Kijk, Deck 13 maakt misschien niet de meest hoogwaardige producties, maar je kan de studio niet beschuldigen van gemakzucht. Ze zijn al een paar keer van genre naar genre gehopt en doen ook met Atlas Fallen net even wat anders, zonder hun kenmerkende ambitie uit het oog te verliezen. En dat is niet makkelijk, zo weet Jan Klose in de inspiratie voor dit artikel, de video '5 Dinge, die in jedes Spiel gehoren', prachtig uit te leggen in zijn Moerstaal: 'Wenn du die perfekte welt in der du alles spielen kannst bauen willst, es dauert lange oder du brauchst viele leute und du brauchst ein bisschen glückliches händchen dafür dass das funktioniert' en daarna nog een aber en nog een heel lang verhaal, maar inmiddels heeft dit artikel wel meer dan genoeg umlauts! ★





VERWACHTING WOUTER:
Atlas Fallen kent een prachtige speelwereld en dynamische combat, maar is op veel andere vlakken nog steeds onmiskenbaar een Deck 13-titel. Verwacht dus een double-A- of triple-B-game en je komt niet van de kalte Kirmes zu Hause.

- + Mooi zand en veel zand.
- + Een indrukwekkende wereld waar je hoogtevrees van krijgt.
- − Geforceerde RPG-elementen.
- − Ein bisschen billig.

ACTIE-RPG
DECK 13 INTERACTIVE/
FOCUS ENTERTAINMENT
1-2 SPELERS CO-OP ONLINE
10-08-2023

TEKKEN 8

AANVAL NU OFFICIEEL DE BESTE VERDEDIGING



"Fist meets fate", de volgende Tekken staat eraan te komen en als je weet dat voorganger nummer 7 de succesvolste tot nog toe was, ligt de lat hoog. Raf trok naar Namco Bandais Europese hoofdkwartier en kan getuigen dat Tekken 8 op ramkoers zit om die lat met precies afgewogen agressie tot splinters te slaan, schoppen, breken, pureren...



'Mijn' Marshall Law is fenomenaal goed bezig met het helemaal verrot schoppen van de irritant volhardend gracieuze Jun Kazama. Een drievuisten-combo vol op de kin, wordt soepel gevolgd door een grapple die begint met vier inbreuken op de wetgeving rond ongewenste intimiteiten en eindigt met... euh... vier breuken. Jun lijkt er echter geen genoeg van te kunnen krijgen. Tijd om de nunchaku en een uber-move of twee boven te halen.

weetje • weetje
Tekken-bedenker en -bezieler Katsuhiro Harada is een verknochte PayDay 2-speler.

Voorwaarts!

Geweld en agressie blijven een dubbel gegeven. Zelfs in videogames. Maar vechtgames hebben wat mij betreft een vrijgeleide. Wie aanstoot neemt aan twee exotische types die elkaar met onwaarschijnlijke moves tot pulp proberen te verwerken, heeft te weinig echte problemen in zijn of haar leven. Als het goed zit heb je meer moeite met de kapsels of erger nog: met die WTF-catchphrases van de doordeweekse vechtgame-weirdo. Extreem geweld en suffe 'dialogen' zijn ook bij Tekken 8 van de partij, en dat is voor het overgrote deel best goed nieuws.

Het minder goede nieuws is voor de schildpadden, oftewel de spelers die vaak beroep doen op 'turtling'. Een defensieve strategie waarbij ze zich verschuilen achter een 'schild' van afweren en blokken. Dat 'agressie' het sleutelwoord is voor Tekken 8 heeft daar alles mee te maken. Een eerste voorbeeld daarvan is dat de recovery gauge je niet langer toelaat om een stuk van de opgelopen schade terug te winnen door tijdelijk geen treffers te incasseren. Nee, nu kan je dat deel van je gezondheidsbalk enkel terug aanvullen door zelf treffers te plaatsen.



De hitte is aan!

Het nieuwe Heat-systeem is de grootste vernieuwing voor deze editie. Eenmaal geactiveerd geeft deze Heat-status de speler een powervoordeel én een mooi blauwwit electrofilter. Kort door de bocht is het een eens-per-ronde boost die duurt tot de Heat-timer is leeggelopen. Dat doet hij in ruwweg 10 seconden. Een eeuwigheid in vechtgametermen, maar met elke geslaagde aanval of afweer stopt de timer, waardoor het voordeel

"Ik heb verdomd weinig aan te merken op Tekken 8."

nog langer opgerekt kan worden. Opnieuw een motivatie om het offensief en agressief aan te pakken.

Opvallend is dat je deze Heat-status niet moet verdienen, maar gewoon kan activeren met een druk op de knop (op de DualSense is dat R2). Die activatie heet Heat Burst en is vrij makkelijk... maar moeilijk(er) kan ook én wordt beloond. Elk personage heeft immers ongeveer vijf moves, de zogenaamde Heat Engagers, om die Heat-status mee te triggeren. En ook die Heat Engagers vragen geen extreem moeilijke knoppencombo's. Het voordeel van een Heat Engager tegenover een Heat Burst is dat je er twee in plaats van één speciale actie (extra krachtige aanvallen) mee kan uitvoeren tijdens die



Heat-status. Die acties heten Heat Smash en Heat Dash. Snoeiharde uithalen die alle Heat-energie opgebruiken. Zo'n Heat Smash laat zich vergelijken met de Rage Drive in Tekken 7. Heftig dus. Heftig genoeg om heel je Heat-timer leeg te zuigen, ook al heb je die via een Heat Engager geactiveerd. Afhankelijk van de situatie en eventuele andere tactische overwegingen kan zo'n Heat Smash the way to go zijn. In andere gevallen laat je liever eerst een Heat Dash en dan een Heat Smash op je tegenstander los.

Nog meer warmte

Heat geeft ook heel wat aanvallen en unieke klassieke moves van elk personage een upgrade, helemaal passend bij hun vechtstijl. Een simpel voorbeeld is dat een aanvallende move die normaal met een hold-block gestopt kan worden, nu door dat blok breekt. Toen ik franchise-regisseur Katsuhiro Harada vroeg of hij verdedigen als tactiek helemaal overboord had gesmeten, ontkende hij dat echter. "Een goed getimed blok van een krachtige, zelfs van een ultra-krachtige aanval, kan de vijand een opgespaarde troef uit handen nemen en de verdediger zo een aanzienlijk tactisch voordeel opleveren." Iets wat we zelf regelmatig mochten ervaren. Harada liet tegelijk wel verstaan dat wie tegenover een opponent in Heat-status speelt, zijn heil liever in de tegenaanval zoekt. Hij zei ook dat het soms beter is om wat schade te incasseren als je daardoor zelf een extra harde aanval of combo kan plaatsen. Oh ja, het Rage-systeem, een Tekken-klassieker waarmee de zwaar toegetakelde speler een laatste, ultrakrachtige en spectaculaire alles-of-niets-counter kan triggeren, is natuurlijk ook terug.

Special style

Het heeft blijkbaar wat voeten in de aarde gehad, maar Tekken 8 is helemaal van de grond terug opgebouwd in Unreal 5. Dat maakt het de eerste vechtgame met die motor en het is eraan te zien. Ook al is dit niet het genre dat je veel tijd gunt om grafische details in je op te nemen. Op ietwat lange laattijden voor de match begint na, speelt de game supervlot en geeft Tekken 8 op elk vlak de indruk helemaal klaar te zijn. Naast de visuele details lijken de makers er ook in geslaagd om met die Heat-look en Rage-state-indicators, elke match niet alleen mooier voor de spelers te maken, maar ook makkelijker te volgen voor toeschouwers.

Ik probeerde ten slotte nog de 'Special Style'-besturing uit. Ook die activeer of deactiveer je met een druk op de knop. Dit moet het voor beginners makkelijker maken om anders complexe combo-moves uit hun personage te toveren, of hen helpen zich staande te houden tegen meer bedreven spelers. Het zou daarnaast ook de veteranen moeten overtuigen om met meer onmiddellijk succes eens een ander personage dan hun drie favoriete uit te proberen. Ik activeerde die Special Style echter soms vanuit een paniekreflex, en dat gooide me nog verder uit mijn flow. Maar eenmaal die knop ergens veilig weg geconfigureerd, had ik verdomd weinig aan te merken op Tekken 8. Op die gat-achterlijke post-match oneliners na, welteverstaan. ★





Nadat ik een tros bananen naar binnen heb gewerkt zie ik er ook zo uit op de wc.



weetje - weetje

Tekken debuteerde in 1994 op de arcadekasten in Japan en de serie is daarmee ouder dan heel wat van zijn publiek. Tekken scoort ook het wereldrecord van langstlopende verhaallijn in de videogamegeschiedenis... ook al kan je die hele fucked up familie-soap op anderhalf A4'tje samenvatten.



VERWACHTING *RAF:*

Tekken 7 wordt moeilijk om te overtreffen, maar we zijn intussen weer acht jaar verder. Met de nieuwe engine en offensieve focus zie ik Tekken 8 die uitdaging gerechtvaardigd zelfzeker aangaan.

- + Visueel sterk én inzichtelijk.
- + Heat-systeem lijkt een winner.
- + Special Style-besturing is een top extraatje.
- − Niet te veel ingezet op het offensieve?
- − Blijven die lange laadtijden?

VECHTGAME
BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
2023

DIABLO IV

DIEPDUIK IN DE DUNGEONS

Diablo IV komt eraan en dat betekent deze zomer infinite gekruip door kerkers. Wouter doet normaal gesproken niet aan beta's, maar de hype voor de nieuwste game van uit de gratie geraakte Blizzard, zorgde ervoor dat hij deze regel voor één keer vergat. Ondertussen heeft Marvin, Diablo-fan van het eerste uur, zich zonder bedenkingen in de Diablo IV-beta gestort.



PREVIEW
PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

Sinds die hele, afgrijselijke beerput opengetrokken is over Blizzard en zijn werknemers, maar vooral het management en de werkcultuur, was ik eigenlijk vergeten hoe goed het bedrijf is in cinematics maken. Dus was ik zowel verrast, als volledig aan boord met Diablo IV nadat ik z'n ontzagwekkende intro-cutscene had gezien. Vier bandieten, of in ieder geval een soort middeleeuwse criminelen die behoorlijk op geld belust lijken te zijn, belanden in het soort penarie dat je die stampende gast in het appartement boven je nog niet toe zou wensen. In een cinematic die zo extreem gedetailleerd is dat je de kleine aders in de personages hun ogen kan zien zitten, ben ik met open smoel getuige van hoe Lilith, Daughter of Hatred en Queen of the Succubi, terugkeert naar Sanctuary, het rijk van de stervelingen in Diablo. Als Lilith uiteindelijk met een mantel van bloed in volle, majestueuze CGI-glorie m'n beeld opvult, ben ik zo klaar als ik maar zijn kan voor de beta van Diablo IV.

Het Grote Slecht komt

Het is niet de enige cutscene van dit uitgebreide voorproefje die dient als testgrond voor Blizzards aankomende dungeoncrawler/MMO/openwereld-RPG. Want niet lang daarna laat de dochter van Mephisto en de zus van Lucion zien waarom zij de 'big bad' van deze game is, als haar kwaadaardige invloed voor een gruwelijke moordpartij zorgt, in een kerk nog wel! Buiten deze indrukwekkende filmpjes is de sfeer erg dik in Diablo IV; van de prachtige, klassieke muziek, tot aan de extreem gedetailleerde kerkers en de slim gecaste stemacteurs.



weetje • weetje

*Diablo IV gaat een seizoensmodel hebben, waarbij natuurlijk een Season Pass hoort. Alle beloningen voor het aanschaffen van zo'n pasje zijn natuurlijk cosmetisch, want Blizzard heeft wat dat betreft al vaak genoeg met ons lopen fucken. *Kuch* Diablo Immortal *KUCH**



Vooral de zware bromstem van Ralph Ineson past echt perfect bij de, ehm... duivelse sfeer van Diablo IV. Die gast zorgt gewoon voor een middeleeuwse sfeer door maar één ding te zeggen of z´n harses te laten zien. Dat deed hij al in The Green Knight, The Northman, The Witch, Assassin's Creed: Black Flag, First Knight en Game



of Thrones, om maar een paar ridderlijke optredens van hem te noemen. Wat een verrassing om hem te horen!



Aaah, hij kwam me al bekend voor! Ralph mag me voor het slapen gaan wel een verhaaltje voorlezen, inderdaad. Ook al droom ik daarna over niets anders dan ratten en de pest. De perfecte stem om ons te begeleiden in de zoektocht naar Lilith. Héél benieuwd wie haar inspreekt, want ook de demonenmoeder is nu al onvergetelijk. Dat was ze al door die even briljante als bloederige aankondigingstrailer, maar vanaf het moment dat ik Lilith "Sin is their birthright" hoorde zeggen wil ik eigenlijk dat we ons bij haar kunnen aansluiten.



Oh maar véchten tegen het kwaad moeten we, Marvin! En dat deed ik als een rogue, met het idee dat dit een class is die ik in de volledige game niet zo snel zou kiezen. En aangezien je je progressie niet kan meenemen... Maar eigenlijk speelde hij best lekker weg naarmate ik meer skills kreeg. Heel rap pijlen schieten voor 'crowd control', de gevaarlijkere vijanden in hun rug steken met een snelle backstab en kraaienpoten op de grond smijten voor wat 'damage over time'. Het werkte eigenlijk zo lekker dat ik niet heel erg geneigd was om nieuwe skills aan te schaffen...



Dat was ook mijn eerste keus, en inderdaad, qua skills had ik hem al snel rond. Maar goed ook, want de rest van de skills waren niet bijster interessant (of veel te zwak). Net als de manier waarop je ze kan 'uitdiepen', telkens met drie modifiers. Ik hoop dat we in de uiteindelijke game een beetje los kunnen gaan met het verzinnen van een eigen build, en dat niet iedereen uitkomt op dezelfde combinatie. Rogue speelt sowieso lekker omdat hij heel beweeglijk is, iets wat ik miste bij de Barbarian (en Druid in mindere mate), die vooral tegen bosses al met 2-0 achterstaat voor het gevecht begint. »

PARAGON BOARDS

Wat we nog niet hebben kunnen zien in de beta, omdat die maar tot level 25 gaat, is het Paragon-systeem dat vanaf level 50 beschikbaar wordt. Dit bestaat uit verschillende, met elkaar verbonden borden die verdeeld zijn in tegels, en met elk daarvan kan je een specifieke powerboost (denk aan extra Strength of Fire Resistance, om maar iets willekeurigs te noemen) of een stukje customization ontgrendelen, of je kan er een speciale, upgradebare Glyph in stoppen. Als je een route over zo'n bord hebt afgelegd en je bereikt de rand, dan kan je zelf kiezen welk ander Paragon Board je eraan wil koppelen. Aangezien elk daarvan unieke tegels heeft en er ook regelmatig nieuwe toegevoegd gaan worden, verwacht Blizzard dat dit ons wel ff bezighoudt tijdens de endgame.








Beweeglijk zéker! Maar wel de minst 'fashionable' van het stel. Ik zat altijd met een schuin, jaloers oog te kijken naar de fantastische uitrustingen van Barbarians, Sorcerers en vooral Necromancers, die de meest gothische, badass armors van heel de game hebben! Vergeleken daarmee lijkt het alsof een Rogue als enige op een feestje zonder dresscode is beland...


Nou, met de Legendary maskers die ik tegen het einde kreeg, zag hij er toch verdomd slick uit. Al is het moeilijk om tegen die anderen op te boksen, dat zeker (poh, die Necromancers...). Het is misschien wel de grootste verrassing van de beta voor me, dat je er zó vroeg in de game al zó bruut kunt uitzien. Een Barbarian met ontbloot bovenlijf waarop met bloed allerlei symbolen zijn aangebracht... Raap me op. En dan dat Transmog-systeem; heel vroeg in de game kun je outfits samenstellen, én kleuren. En het werkt fantastisch.


Ja, ik kan me niet echt herinneren dat ik in Diablo III heel erg bezig was met het uiterlijk van mijn personage. Er staat me sowieso erg weinig bij van het vorige deel, behalve dan de 24-uurs stream die we na de launch hebben gedaan waarna ik 'm uitgespeeld had en er eigenlijk ook he-le-maal klaar mee was.


weetje • weetje

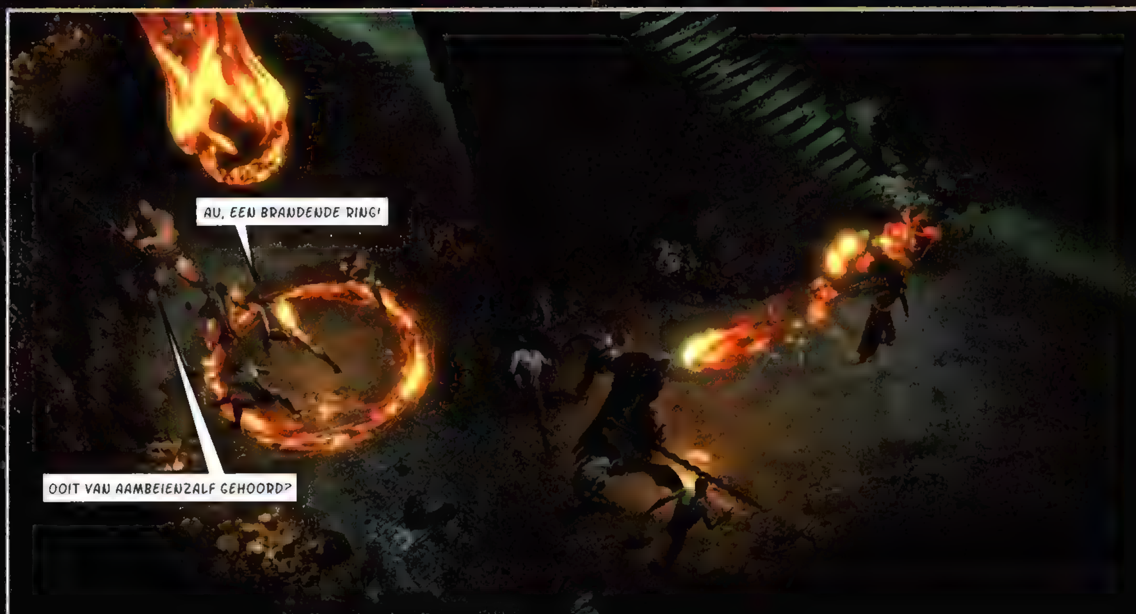
De beta is in totaal 61,56 miljoen uur gespeeld en 2,6 miljoen spelers hebben minstens level 20 gehaald. 29,3 miljárd monsters zijn afgeslacht en in totaal hebben spelers 46,9 miljoen keer het loodje gelegd (waarvan 10 miljoen door worldboss Ashava).


Die stream klinkt als een hel (sorry), want ik weet hoe matig Diablo III kort na release was. Die werd eigenlijk pas leuk na uitbreiding Reaper of Souls, maar door de cartoony graphics gaf ik ook nooit iets om hoe mijn personage eruitzag.


Het zij je vergeven, zoon. Maar ik heb zo het vermoeden dat het je in IV niet binnen een etmaal gaat lukken om oog in oog te staan met Lilith... Dit is veel meer een RPG of zelfs een MMORPG dan een dungeoncrawler, met echt een enorm open karakter. Lekker bijdehand quest-systeem ook, waarbij je gewoon op de cirkels op je map moet klikken om meteen te weten waar en wat je moet doen. Veel van de missies hebben een beetje een MMO-achtig 'fetch'-karakter, maar ik had niet heel snel het gevoel dat ik m'n tijd aan het verspillen was. Over tijd gesproken, heb je er veel in gepompt, ondanks het feit dat je je saves niet mee mag nemen?


Ik heb sowieso wel meer dan dertig uur in de beta van Diablo IV gestoken en veel van de classes naar 25 geleveld. Door het open karakter van de game hoefde ik gelukkig niet telkens alles in dezelfde volgorde te doen. Ik ben sowieso blij dat de focus (ook in de endgame) weer op dungeons ligt, al mag er wat betreft dungeon-layout en -objectives wel nog wat variatie bij komen.


Ironisch genoeg vind ik de dungeons altijd het grootste probleem van elke dungeon crawler... ook van elke Dungeons & Dragons-campagne, nu ik erover nadenk. Oneindige, ondergrondse gangenstelsels zijn populair gemaakt omdat ze makkelijk te ontwikkelen zijn; heel veel assets heb je er niet voor nodig en je kan ze zelfs willekeurig genereren zonder dat iemand ervan opkijkt. Vroeger was het ook nog heel spannend, zo'n kerker, maar in moderne games vind ik het vooral een beperking, ook weer in Diablo IV. Ik had vaak niet eens zin zo'n dungeon binnen te gaan, want ik wist toch wel precies wat ik kan ver-




weetje • weetje

Diablo IV heeft natuurlijk multiplayer, een van de belangrijkste redenen waarom Blizzard een open en closed beta heeft gedaan. Het mooiste eraan is het crossplay-aspect, want hoe vervelend is het als je niet met je buddy die alleen een PC, Xbox of PS5 heeft kunt spelen?



wachten; veel skeletjes, eindeloze gangen en een baas aan het einde. Ik hoop dat Blizzard in de komende maanden iets meer aan de diepte en de schaal van de kerkers gaat werken, zodat we ons vaker in een gewelfde, ontzagwekkende Underdark gaan begeven dan de zoveelste, stoffige bajes. Want hoeveel oeroude gevangenissen kunnen er eeuwen geleden gemaakt zijn!? Zelfs lore-technisch is het niet logisch...



Ik ga ervan uit dat het hoofdverhaal ons genoeg van dat soort dungeons gaat geven (en buiten Act 1 zal het wel meevallen met de gevangenissen, toch??). Er zijn al een paar waarin ze spelen met diepte en je het idee krijgt dat je langs flinke afgronden loopt. Met op de achtergrond allerlei rare tentakels en ander demonengebroed. Die dynamiek maakt ze ongeschikt om gebruikt te worden als 'tiles' in een willekeurig gegenereerde dungeon, me dunkt. Wat betreft de endgame zijn de gegenereerde dungeons een beetje een noodzakelijk kwaad; weinig ARPG's weten die dans te ontspringen. Als de gameplay verder staat als een huis, kan ik ermee leven. Mits er dus genoeg variatie bij komt; dat zal bepalen of ik Diablo IV een of twee keer doorloop, of dat ik los ga met elke class en voor elke nieuwe Season met liefde de game weer opstart. Gelukkig staat ons nog een flinke lap van Sanctuary te wachten in de uiteindelijke release.



Weet je, ik ga het sowieso spelen, gewoon omdat ik zo'n middeleeuwse fantasy-RPG mis in m'n leven. We hebben nog ff geen Dragon Age of The Witcher of The Elder Scrolls, en Snerry Pooter, AKA Hogwarts Legacy, vind ik fantastisch, maar vult dat gat toch niet helemaal. Daarvoor is het net even te.. truttig, ofzo? Soort van Frumpy Fantasy in plaats van Dark Fantasy.



Hey, rustig aan over de Wizarding World!



Ja natuurlijk... Ik heb net een gemeenschap hun priester zien kapot slaan in majestueuze CGI-glorie, dus daar word je misschien een beetje diabolisch van. Sorry, Snerry! ★

DIABLO III'S RELEASE: DE WARE HEL



Met opgeheven hoofd kan ik nu al mededelen dat het erop lijkt dat Diablo IV er beter voor staat dan zijn voorganger rond dezelfde tijd in het ontwikkelingsproces. De release van Diablo III was immers een ware hel. Blizzard was er niet op voorbereid dat er zoveel mensen wilden spelen, met gigantische serverproblemen tot gevolg (error 37, iemand?). Kon je wel spelen, dan kreeg je een moeilijke game voor de kiezen. Maar niet moeilijk op een leuke manier; de progressie die jouw character kon maken (of juist niet) was om te janken, zeker na level 60.

Nagenoeg elke class had enorme moeite om de Inferno-moeilijkheidsgraad te behalen, laat staan voltooien. Je moest gigantisch veel grinden, misbruik maken van de abominabele Auction House (waarin je met echt geld gear kon kopen!). Legendary items dropten vrijwel niet of waren simpelweg poep in item-vorm, en andere items hadden telkens stats en modifiers die je totaal niet nodig had. Voor Wizards was het een ander verhaal, want die konden door mechanics (een passieve skill) te misbruiken met iets van 10 health alles verslaan omdat ze toch nooit doodgingen. Het crafting-systeem was als kers op de beschimmelde taart compleet nutteloos.

Gelukkig zette de ontwikkelaar zich daarna in om er toch een leuke game van te maken, en dat is uiteindelijk gelukt. Iets meer casual dan ik destijds had gehoopt, maar zeker leuk. Tja, Blizzard, je hebt nu wel van je fouten geleerd. Right? Blizzard??



VERWACHTING WOUTER:
Diablo IV lijkt meer een openwereld-RPG of zelfs een MMO te worden dan een simpele kerkerkruiper, en daar is helemaal niets mis mee. Sterker nog, dat gegeven maakt me flink hyped over deze game, ondanks dat ik deel 3 zo snel heb verlaten dat het leek alsof de duivel op m'n hielen zat.

- + Dikke, duistere, duivelse sfeer.
- + Lekkere customization.
- + Open karakter maakt het meer dan een kerkerkruiper.
- − Hoelang blijft dungeon diving leuk?



VERWACHTING MARVIN:
Blizzard neemt elementen van Diablo (II) – de esthetiek –, Diablo III – toegankelijke gameplay – en zelfs World of Warcraft – MMO-wereld en -content – om tot een nieuw beestje te komen dat ongetwijfeld weer door miljoenen mensen gespeeld gaat worden. Ook door mij, maar de uiteindelijke balans en variatie in endgame-content zal bepalen hoeláng ik dat doe.

- + LILITH!!!
- + Demonenlegers tot pulp slaan voelt goddelijk.
- − Nog te weinig dungeon-variatie gezien.
- − Een diepgaandere skilltree had wel gemogen.

DUNGEON-CRAWLER
BLIZZARD
1-4 SPELERS ONLINE
06-06-2023



CRASH TEAM RUMBLE

'SCHELD JE VRIENDEN VERROT'-SIMULATOR

Na de fantastische terugkeer van Crash Bandicoot in de N. Sane Trilogy en It's About Time gaat de populairste buideldas ooit binnenkort een nieuw avontuur aan. Florian smeert alvast zijn stembanden in de preview van Crash Team Rumble.



Na flink wat jaartjes van afwezigheid [die twee jaar voelde voor Florian natuurlijk als een eeuwigheid - Marvin] is Crash Bandicoot weer helemaal terug en in Crash Team Rumble wordt er een nieuwe draai gegeven aan de bekende platformergameplay. De nieuwe game wordt door ontwikkelaar Toys For Bob namelijk een 'online multiplayer strategic platformer' genoemd. Eeuh, een watte?

Wumpa Fruit

Persoonlijk zou ik Crash Team Rumble een 4-player online brawler noemen, al doet het inderdaad wel echt iets cools met de platform-elementen. In de game is het zaak om zo snel mogelijk 2000 punten voor je team te scoren door middel van het verzamelen van het bekende Wumpa Fruit. Het fruit moet je in een arena pakken en 'thuisbrengen' om ze definitief mee te laten tellen voor je team. En dat gaat als vanzelf samen met een hoop scheldwoorden!
Je kunt namelijk de characters (zie kader) van de tegenpartij op allerlei manieren dwarszitten en meppen, zodat ze het fruit laten vallen. Zo kan je het verzamelde fruit stelen, uiteraard tot groot ongenoegen van het slachtoffer. Dit zorgt voor hilarische momenten, en voor een stukje tactiek.

Boost Zones

Je kunt natuurlijk proberen zoveel mogelijk nieuw fruit te verzamelen in de arena, maar je kunt er ook voor kiezen om je volledig te richten op het afpakken van het fruit van het andere team. Je kunt zelfs bij de thuisbasis van het andere team gaan staan wachten, om nog op het laatste moment te proberen alles af te pakken!
Maar het gaat verder dan dat, want er zijn ook de zogenaamde Boost Zones, die veroverd kunnen worden voor bonusfruit. Dit is een soort Domination, waarbij je team de zone in zijn macht moet zien te houden door alle plateaus in te kleuren. Dit doe je door op de plateaus te springen en daar

DE PERSONAGES

Er zijn tot nu toe acht speelbare characters aangekondigd, met ieder zo zijn eigen special move. Zo kan Crash Bandicoot zijn Belly Stomp gebruiken, kan Dr. Neo Cortex schieten en heeft Dingodile een gigantische stofzuiger. Dit zijn de tot nu toe bevestigde personages:

- **Crash Bandicoot**
- **Coco Bandicoot**
- **Dr. Neo Cortex**
- **Tawna Bandicoot**
- **Dingodile**
- **Dr. Nitrus Brio**
- **Dr. Nefarious Tropy**
- **Catbat**





weetje • weetje

Voordat de game uitkomt eind juni staat er nog een open beta gepland voor ergens in mei. Houd PU.nl in de gaten voor de details!



"Dikke fun is haast gegarandeerd!"

komt de platformergameplay bij kijken. En ja, ook hier kan je elkaar blijven meppen en van de plateaus afgooien.

Fuzion Frenzy

Tot slot worden er tijdens de game verschillende power-ups in de arena gegooid. Met deze items kan je het je eigen team iets gemakkelijker maken. Zo kan je je teamgenoten healen door het plaatsen van een koelkast, of de tegenpartij bombarderen met een airstrike.

Als je al deze elementen met elkaar combineert krijg je een soort Fuzion Frenzy-achtige game met veel meer diepgang dankzij alle mogelijkheden en verschillende characters. Dikke fun is haast gegarandeerd!

Chaotisch

De arena's zijn niet zo heel erg groot, maar er lopen wel acht personages in rond met allemaal zo hun eigen special moves, en de actie is erg snel. Dit is het enige waar ik me een beetje zorgen om maak, want het is op momenten wel heel erg chaotisch. Zeker als je team niet zo goed op elkaar is ingespeeld rent iedereen al snel als een kip zonder kop door het level en ik weet niet hoelang dat leuk blijft.

Ook als je online speelt met onbekenden weet ik niet of de gameplay volledig tot z'n recht gaat komen. Door de verschillende character-classes in de game loont het zeker om met elkaar samen te werken, maar ik ben bang dat het zonder een goed team eerder als een soort free-for-all deathmatch gespeeld gaat worden. We zullen zien, eind juni. ★

CHARACTER-CLASSES

De characters hebben naast een special move ook een specialiteit, onderverdeeld in drie categorieën. Er zijn de Blockers, Boosters en Scorers. In principe kunnen alle personages alle rollen gewoon vervullen, maar Crash is als Scorer bijvoorbeeld veel sneller in het thuisbrengen van Wumpa Fruit dan de langzame Dingodile, die als Blocker veel harder om zich heen kan slaan.







VERWACHTING *FLORIAN:*

Crash Team Rumble wordt zo'n heerlijk typische multiplayerbrawler vol hilariteit en chaos, die ook nog eens uitermate geschikt is om eens even lekker de huid van je vrienden vol te schelden.

- + Dikke lol voor jong en oud.
- + Platformer-elementen in een brawler.
- + Character-classes en special moves.
- − Door alle mogelijkheden te chaotisch?

MULTIPLAYER BRAWLER
TOYS FOR BOB/ACTIVISION
1-4 SPELERS (ONLINE)
20-07-2023

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HONDERDDUIZENDEN DIGITALE WEZENS HEBBEN DE AFGELOPEN JAREN, MET BEHULP VAN MIJN LETHAL HAND-OOGCOÖRDINATIE, HET LOODJE GELEGD."



Voor elk kerft 'ie een streepje in zijn muur.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

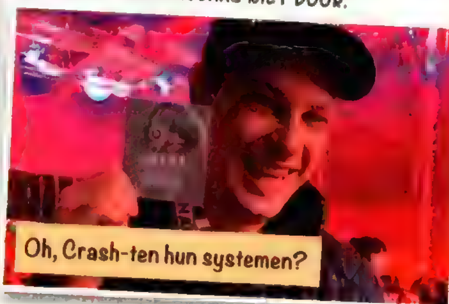
"IK HAD VEERTIG JAAR EERDER DE SPELREGELS VAN SCHAKEN AL GELEERD, MAAR BEGON NU PAS DE KRACHT, DYNAMIEK EN ELEGANTIE VAN DIE GAME TE WAARDEREN."



Is het al de Dark Souls van de bordspellen?

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HET PREVIEW-EVENT VAN RUMBLE GING HELAAS NIET DOOR."



Oh, Crash-ten hun systemen?

"PLOFT OVER MINDER DAN EEN UUR OP JE MAILMAT."



Ah, dat is maar 24 uur te laat.

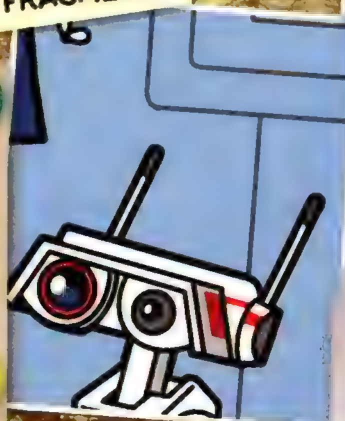
"ZIT VANDAAG DE HELE DAG OP DE REDACTIE."



De plek waar niet gewerkt wordt?

REVIEWS IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Scars Above

Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon

Clash: Artifacts of Chaos

Dredge

The Great War: Western Front

RAIDERS OF THE LOST GAMES 3:

THE FINAL FACADE



PeterKoelewijn kan geen genoeg van Indiana Jones en gamelegendes krijgen. Dus pakt hij voor een derde keer de zweep en onderzoekt hij een nieuwe lichting games waar we al legendarisch lang op wachten. De laatste special in deze reeks, want er komt zeker geen vierde fil-- uh, deel!



ROCKSTAR'S AGENT

DE LEGENDE

Het zou de grote nieuwe franchise van Rockstar worden, exclusief gemaakt voor de PlayStation 3 om z'n power te bewijzen. Sony en Rockstar beloofden een jaren 70 Koude Oorlog-thriller vol spionage en stealth-gameplay. De trailer waarmee de game in 2007 werd aangekondigde toonde niks hiervan, behalve een soort vertical slice. Maar hé, het is Rockstar! Geen wonder dat mensen nog jaren na de onthulling een kaarsje aanstaken voor de heronthulling van Agent.

MIJN RAPPORT

Agent is een mooi voorbeeld van hoe ontwikkelaars dolenthousiast zijn over het aankondigen van een game, maar soms niet weten hoe ze moeten zeggen dat die game dood is. Inmiddels hebben meerdere (ex-)ontwikkelaars van Rockstar portfoliobeelden en artwork onthuld van de game. Het ziet er leuk uit, maar het Rockstar North-team werd een paar jaar na de aankondiging volledig op GTA V gezet. Geen slechte beslissing, gezien de Mount Everest aan geld dat die game binnenbrengt. De Agent-trademark werd nog tot 2018 telkens verlengd door Rockstar, maar ze bezitten 'm niet langer. Dat is zo goed als een doodverklaring van de game.

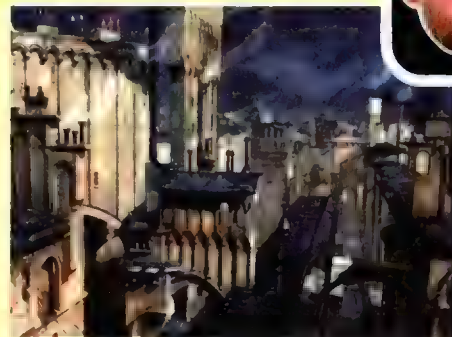
CONCLUSIE:

Vaporware





THE CROSSING



DE LEGENDE

The Crossing was een ambitieuze FPS die Arkane Studios in 2007 onthulde. In de game speel je door twee versies van Parijs; de ene een moderne versie waarin de overheid omvergeworpen is en er chaos heerst, de ander een middeleeuwse alternatieve variant waarin de Tempeliers de Franse koning vermoord hebben. In werkelijkheid gebeurde het andersom. Een ambitieus idee dat nog gekker werd gemaakt door de toevoeging van multiplayer. Andere spelers konden zomaar computergestuurde tegenstanders van je overnemen, waardoor de gevechten een stuk intenser werden.

MIJN RAPPORT

Arkane kondigde in 2009 aan dat The Crossing on-hold was gezet vanwege financiële problemen. Daardoor moesten ze zich richten op kleinere titels. Inmiddels is The Crossing zo dood als... uh, de Tempeliers zelf. Wel heeft de Franse studio een hoop ideeën kunnen overzetten naar het succesvolle Dishonored. En natuurlijk nam Deathloop wat van de multiplayer-ideeën over. The Crossing gaat ons pad in de toekomst niet kruisen.

CONCLUSIE:
Vaporware



EITR

DE LEGENDE

EITR maakte een dikke plons toen het in 2015 op de E3 verscheen. Ik bedoel, het is een topdown soulslike met pixelgraphics. Dat was toen een revolutionaire combo. Nu... not so much. Maar EITR blijft een mooie game, ook al werd hij aangekondigd voor de PS4 en de PS Vita...

MIJN RAPPORT

Fans worden helemaal kneiter van EITR, want de game is dus nog steeds in ontwikkeling! Ja echt, af en toe maakt het spel nog een stuiptrekking op Reddit met nieuwe beelden. EITR wordt ontwikkeld door twee personen, dus het kan zomaar nog vijf jaar duren voor hij klaar is. Of we dan nog zin hebben in de pixel-soulslike is een tweede, maar Elden Ring is het grootste Souls-succes ooit, dus het genre wordt alleen maar populairder.

CONCLUSIE:
Development hell



DEEP DOWN

DE LEGENDE

Deep Down was een van de games waarmee Capcom de kracht van de PlayStation 4 wilde demonstreren. Het combineert science-fiction en fantasy met vette dungeoncrawl-gameplay die je ook nog eens met meerdere spelers kon ervaren. Vanuit New York in 2094 zou je bepaalde magische artefacten gebruiken om naar middeleeuwse settings te reizen. Klinkt vet hè?

MIJN RAPPORT

Nou, schrijf hem maar op je dikke buik, want Deep Down komt niet meer! De game was lange tijd in ontwikkeling, totdat Street Fighter-legende Yoshinori Ono in 2021 Capcom verliet. Aangezien hij de geestelijk vader van het project was, lag de productie van Deep Down plotseling stil. De game is nog niet officieel gecanceld, maar Capcom is muisstil en bij Sony weten ze al helemaal niet wanneer de game voor de PlayStation 4 verschijnt.

CONCLUSIE:
Vaporware



EEN NIEUWE F-ZERO

DE LEGENDE

De science-fiction-racer F-Zero gooide hoge ogen op de SNES, N64 en de GameCube. Als je cameo's in Smash Bros. en minigames niet meetelt, verscheen de laatste F-Zero voor de Game Boy Advance in 2004. En alleen in Japan! Eens in de zoveel tijd verschijnt er een gerucht dat Nintendo de racer terugbrengt, met een nieuw deel of een remaster. Wat is hiervan nou werkelijk waar?

MIJN RAPPORT

Nintendo heeft meerdere keren geprobeerd om een nieuwe F-Zero met een externe studio op te starten. F-Zero GX zou een vervolg kunnen krijgen, maar de verkoopcijfers waren waardeloos. Inmiddels is game-director Toshihiro Nagoshi ook weg bij Sega, maar in 2021 zei hij nog absoluut een nieuwe F-Zero te willen maken. Nintendo had geen interesse... Criterion, bekend van Burnout en Need for Speed, werd benaderd voor een F-Zero voor de Wii U. Daar is nooit wat serieus uit gekomen. Het dichtst in de buurt kwam Star Fox-programmeur Giles Goddard, die tegenwoordig de studio Chuhai Labs runt. Via zijn goede connecties met Nintendo pitchte hij een F-Zero voor de Switch, met realistische physics en zelfs motorschade. Als een van de motors van je voertuig kapotging, kreeg je afwijkingen in het stuurgedrag. De game zou verder met zestien mensen online speelbaar zijn en een map-editor krijgen. Helaas dacht Nintendo dat Chuhai Labs te klein was voor de grote franchise, al vertelde Giles aan YouTube-kanaal GameXplain dat hij nog steeds enthousiast is over het project. Het nieuwste koren op de geruchtenmolen is dat 2023 'iets van F-Zero' gaat onthullen. De meeste insiders en journalisten zetten hun geld op een HD-remaster van F-Zero GX. Nintendo gebruikt die strategie ook met andere 'dode' franchises zoals Metroid Prime en Advance Wars. Show me your moves, Nintendo!

CONCLUSIE:

Hij komt!





THE WOLF AMONG US 2

DE LEGENDE

The Wolf Among Us is een noir detective in een alternatieve wereld waarin fabelfiguurtjes onder de mensen leven. Denk aan Shrek maar dan uiteraard niet zo perfect als Shrek, maar nog steeds best leuk. En duister in plaats van grappig. Hoofdrolspelers Bigby Wolf en Snow White konden zeker nog een tweede seizoen (en moordmysterie) oplossen, maar TellTale had al andere gelicentieerde series in productie. Pas in 2019 werd het vervolg eindelijk aangekondigd, kort na de doorstart van Telltale, dus wat is ermee aan de hand?

MIJN RAPPORT

TellTale-games zijn grafisch geen hoogvliegers en je zou denken dat ze inmiddels wel weten hoe ze rap die episodes eruit moeten draaien. Maar daar zit hem de uitdaging, want The Wolf Among Us 2 wordt de eerste game die de studio in Unreal Engine 5 gaat ontwikkelen. Ze maken ook gelijk de hele game af, in plaats van aflevering voor aflevering, zoals voorheen. Zo lijkt het erop dat The Wolf Among Us 2 dan eindelijk episodisch gaat verschijnen in 2024, na een faillissement, engine-wissel en god weet wat nog meer.

CONCLUSIE:

Hij komt!

WILD

DE LEGENDE

Ubisoft-ontwikkelaar Michel Ancel kondigde in 2014 vol trots een PlayStation-exclusive aan genaamd WiLD. In een gameplaytrailer zag je een medicijnman voor een prehistorische stam in de zielen van dieren kruipen. Daarmee los je unieke puzzels en uitdagingen op. Het is tot op de dag van vandaag de enige gameplay die we van WiLD gezien hebben. Michel Ancel stopte met games maken in 2020 en zei in z'n afscheidsvideo dat z'n games in goede handen waren, waaronder WiLD.

MIJN RAPPORT

Laten we eerlijk zijn, Michel Ancel zei dat met de overtuiging van een vader die tegen z'n kind zegt dat 'ie een pakkie peuken om de hoek haalt en zo terug is. In 2021 zei de goed ingelichte gamejournalist Jeff Grubb bij Giant Bomb dat het project stilletjes geannuleerd is. Hij sprak medewerkers van het team, die vertelden dat de studio helemaal geen zin meer had in WiLD. Nou... ik dan ook niet meer, hoor! Het was vast een kutspel geworden!

CONCLUSIE:

Vaporware



ROUTINE

DE LEGENDE

Routine is een survival-horrorgame op een ruimtestation met een prettige jaren 80-esthetiek. Het doel is om computers te hacken en killerrobots te omzeilen want... uh, ze killen je. Routine heeft bovendien permadeath, wat het extra griezelig maakt. Fans keken hier reikhalzend naar uit... toen het in 2012 werd aangekondigd. En in 20-motherfucking-22 toonde Geoff Keighley plotseling een nieuwe trailer van de game! Moeten we nu hyped worden?

MIJN RAPPORT

Een goede game maken kost tijd en dat geldt driedubbel voor de kleine indiestudio Lunar Software. In een persbericht stond vorig jaar ook uitleg: Routine is volledig opnieuw ontwikkeld sinds de aankondiging, omdat ze nu dichterbij de oorspronkelijke visie denken te komen. Het helpt dat ze een nieuwe uitgever hebben: Raw Fury. Diens CEO was razend enthousiast over de oorspronkelijke versie, dus wilde wel lappen. De game staat nu gepland voor PC, Xbox en Game Pass, maar of hij ooit uitkomt... een releasedate was leuk geweest bij de heraankondiging.

CONCLUSIE:

Development hell!





UNCHARTED 5

DE LEGENDE

Uncharted 4 verscheen in 2016 en verkocht meer dan 16 miljoen stuks, dus waar in naam van Sully's snor blijft de vijfde game?! Nummertje 4 heeft zelfs een duidelijke haak voor een reboot, met Cassie Drakes epiloog. De dochter van Nathan Drake en Elena Fisher is razend benieuwd naar de avonturen van haar ouders, dus reken maar dat ze zelf de wandelschoenen aantrekt om schatten te gaan zoeken. Begin 2023 bracht Sony een tv-reclame uit met aankomende games; daarin zag je voor een splitseconde een jonge vrouw in een donkere ruïne het stof afblazen van een artefact. Komt Cassie Drake eraan?

MIJN RAPPORT

Of de tv-reclame werkelijk een teaser voor Uncharted 5 is betwijfel ik, maar door Naughty Dog wordt de game in ieder geval niet gemaakt! Co-president Neil Druckmann maakte aan Buzzfeed heel duidelijk dat de vierde game echt de laatste van zijn studio was. Ze richten zich nu op de The Last of Us-multiplayer-game en daarna is vrijwel zeker The Last of Us: Part 3 aan de beurt. Tegelijkertijd meldde Bloomberg-journalist Jason Schreier dat Sony zich intern juist meer op de populaire franchises wil richten. Reken maar dat Uncharted 5 gemaakt moet worden van de hoge bazen. De populaire theorie is nu dat Naughty Dog het zwaarste werk door een andere studio laat doen, mogelijk Sony Bend van Days Gone. Een aantal eerder verschenen vacatures wijst ook in die richting.

CONCLUSIE:

Hij komt! ✖





WHAT'S THE TEA?

IS HET ERG DAT E3 DIT JAAR NIET DOORGAAT?



Geen E3 dit jaar. Eerst konden we het coronavirus nog de schuld geven, maar het zit hem nu echt ergens anders in. Alie en LauraJenny hebben de waterkoker weer aangezet en gaan eens even borrelen op dit onderwerp.



Hi Alie, lekker theetje weer. Zeg, geen E3 dit jaar, wat vind jij daar nou van?

Ha Laura, het voorjaar laat maar op zich wachten, hè? Doe me inderdaad maar een warm bakkie. En ja, ik heb het inderdaad gehoord. Ik begrijp het wel, maar vind het toch heel jammer. Al is het alleen maar uit eigenbelang... Ik had er graag nog een keer naartoe gewild! Jij?

Ja, ik ben er twee keer geweest en ik vond het echt magisch. Het is jammer om zo'n groot evenement zo te zien verkruimelen tot niets. Die kippenvel als je in die zaal zit, auto's die uit de lucht komen, beroemde gamemakers die je tegen het lijf kunt lopen. Ik zie mijn kans om ooit met Miyamoto op de foto te gaan slinken en slinken. Ga je graag naar game-events?

Jaaaa! Al was het inderdaad alleen maar om te fangirlen naar Miyamoto! Maar wat je zegt: een fysiek evenement heeft toch iets magisch. Hetzelfde geldt voor gewone perstripjes. Ik had verwacht dat we die inmiddels al wel weer wat vaker zouden hebben, maar sinds de coronapandemie heeft men echt ontdekt dat heel veel ook gewoon via Zoom kan. Begrijpelijk – en goed voor de vliegschaamte – maar toch wel heel jammer. Ik mocht bijvoorbeeld een keer naar G-Star in Zuid-Korea en dat was zo gaaf! Dat was waarschijnlijk ook een eenmalig iets, dus ik koester de herinnering maar...

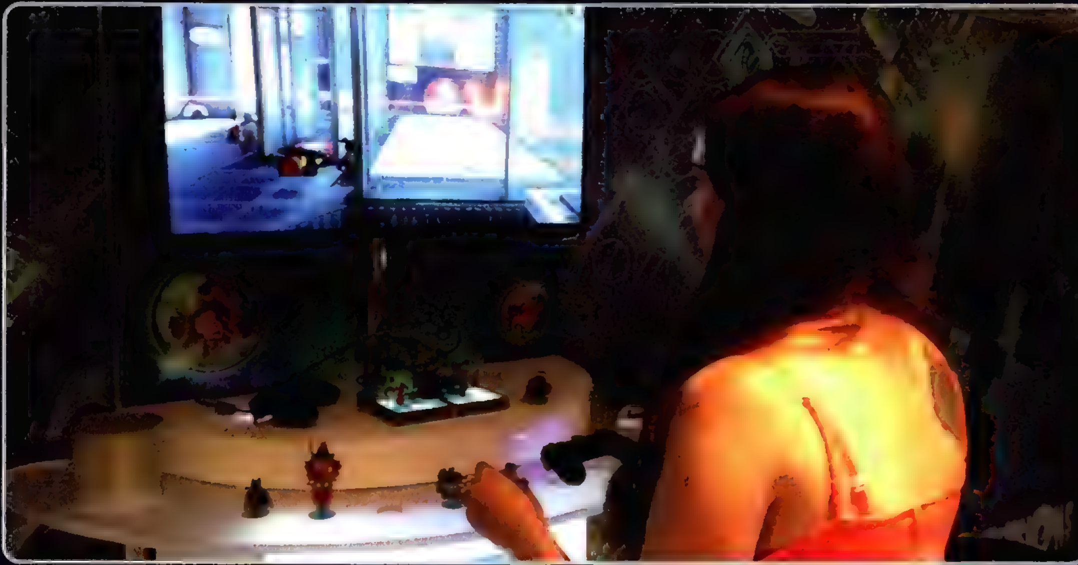
Wow, dat is wel echt een supertrip! Ik vind het qua duurzaamheid wel een stuk beter en zo is iedereen eerlijk op dezelfde manier en op hetzelfde moment geïnformeerd. Blijkbaar is de hype er ook niet minder om, anders zouden gamebedrijven hier niet voor kiezen. Maar die gelikte video's zijn ook niet alles, he?

Nee, zeker niet. Ik vond dat ongemakkelijke, live op een podium, echt heerlijk. Wat betreft vooraf opgenomen video's, vind ik eigenlijk alleen de Nintendo Directs altijd leuk. Misschien ook omdat zij eigenlijk de eersten waren? En sowieso omdat hun video's nooit té gelikt zijn. Het past gewoon bij het bedrijf. Nu heb je eigenlijk alleen nog Geoff Keighley die een echte liveshow doet. Speaking of: wat vind je van zijn Summer Game Fest?













Ja, zij zijn de grondleggers! Ik weet nog goed dat ze video's maakten waarin Iwata en Reggie dan gingen vechten, ge-wel-dig. Ja, Geoff, hij doet wel zijn best om er iets moois van te maken en ik denk dat hij zeker in een gat is gesprongen dat wat levensvatbaarder is dan een beurs, maar ik mis dat gekunstelde wel een beetje, inderdaad.



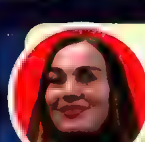
Hahah, iconisch inderdaad! De laatste tijd zijn de video's wel wat ingetogener, maar wat ik zei, ik kan het alleen van Nintendo echt goed hebben. Daar ga ik ook echt lekker voor zitten, gezellig! En zeker, Geoff doet enorm zijn best. Het is inderdaad ook fijn dat hij die taak eigenlijk een soort van op zich heeft genomen. Aan de andere kant was het waarschijnlijk wel de doodsteek voor de E3... Vrees je ook voor andere beurzen?



Ja, ik ga het om 02.00 uur en 04.00 uur klaar moeten zitten ook niet echt missen hoor, gelukkig zijn de tijden nu ook wat beter afgestemd, waardoor je bijvoorbeeld gezellig met anderen kunt gaan kijken. Ik denk eerlijk gezegd dat Nintendo met Direct de trend heeft gezet. Ik merk wel dat andere beurzen ook wat slinken, bijvoorbeeld in de techwereld. Aan de andere kant is bijvoorbeeld Gamescom de laatste jaren juist meer van de presentaties geworden, ben je daar weleens geweest?

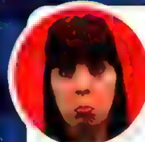


Nee, daar ben ik dus nog nooit geweest! Het kwam er met PU nooit van en om op eigen houtje te gaan, zag ik ook niet zo zitten. Jij bent wel vaak geweest, toch? Zie je dat daar ook gebeuren? Anders moet ik de eerstvolgende keer toch maar gaan, voordat ik ook daarmee te laat ben!



Ja, ik ben er wel vaak geweest en ik vind het ook altijd heel tof. Die mooie stands, die hordes gamers en de sneak-peeks achter gesloten deuren... Het is een leuk moment voor de gamecommunity om samen te komen, dus ik zou het niet willen missen, maar tegelijkertijd kan dat wat mij betreft echt losstaan van die grote aankondigingspresentaties. Kun jij ermee leven als dat alleen nog maar gelikte video's zijn?





Om precies die redenen – het samenkomen met vakgenoten – zou dat wel heel jammer zijn. Als freelancer zit je toch vaak alleen op je kamertje, dus dan is het extra leuk om eens wat mensen te ontmoeten! Maar goed, aan de andere kant: ik zou er zeker wel mee kunnen leven. Wat dat aangaat, ben ik een echte introvert: ik wil dat dingen bestaan en georganiseerd worden, maar ik vind het dan ook weer veel moeite om ergens naartoe te gaan, haha! Ik denk dat jij het misschien vervelender vind dan ik?



Haha, ja, ik zou het niet erg vinden als het alleen nog video's zijn, als de rest van Gamescom bijvoorbeeld maar overeind blijft en het nog steeds wel een plek is waar je als gamer de nieuwste games kunt ervaren en vooral: even met elkaar van alles kunt uitwisselen (de oude StreetPass-jaren... ik mis ze). Maar ga je gezellig mee dit jaar dan, dan mag je met mij meerijden en kost het wat minder moeite!



Deal! Neem ik de thermosfles thee mee! ✖

EEN ZOEKTOCHT NAAR ANDERE EMOTIES

VIDEOGAMES ZIJN GEWELD(DAD)IG

Videogames kennen veel stigma's. Een daarvan is dat ze meestal gewelddadig zijn. Maar is dat ook zo? JJ, die een grondige hekel heeft aan stigma's, ging op onderzoek uit.

Iedereen die mij de afgelopen 25 jaar in dit prachtige blad gevolgd heeft, kent mijn voorkeur. Ik ben op zijn zachtst gezegd niet bepaald een pacifistisch aangelegde gamer. Honderdduizenden digitale wezens hebben de afgelopen jaren, met behulp van mijn lethal hand-oogcoördinatie, het loodje gelegd. En ik schaam me daar niet voor. Ik hou van digitaal geweld en kom er openlijk voor uit.

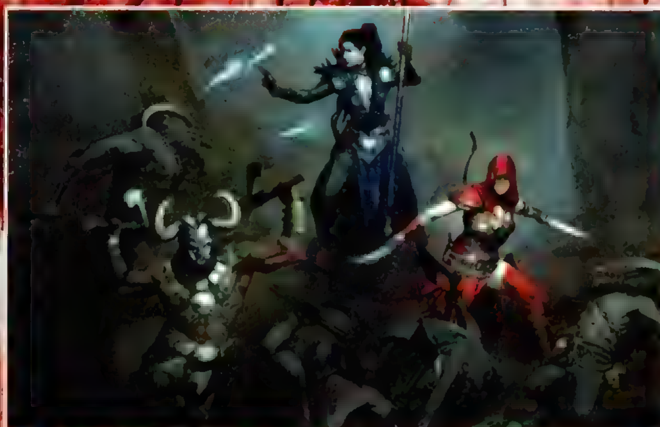
Geen mug kwaad

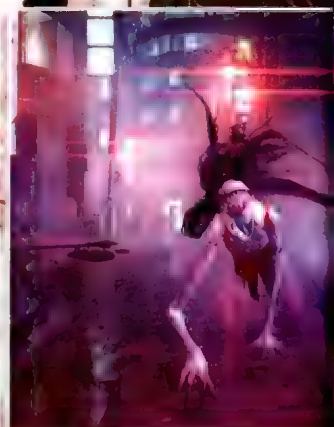
Vanwaar die voorliefde voor digitale slachtpartijen? Zit er een steekje bij mij los? Heb ik nasty fantasieën die ik in het echt niet tot uitvoer durf te brengen en dus maar in een game uitleef? Nope. Niks van dat al. Ik haat geweld in het echt. Met een passie. Ik vang zelfs letterlijk de muggen in mijn slaapkamer om ze daarna buiten los te laten. Heb ook nooit de behoefte om iemand op straat overhoop te knallen.

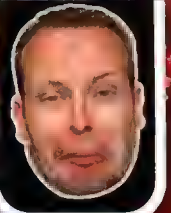
Dat afzweren van geweld kan ik deels volhouden dankzij videogames. Geweld in spellen is een uitmuntende uitlaatklep voor mijn driften. Agressie, woede en frustratie schuilen in elk mens. Wie dat ontkent, geloof ik gewoonweg niet. Die drift, die moet uit je systeem. En ik wil dat niet in het echt doen. Buiten de sportschool om.

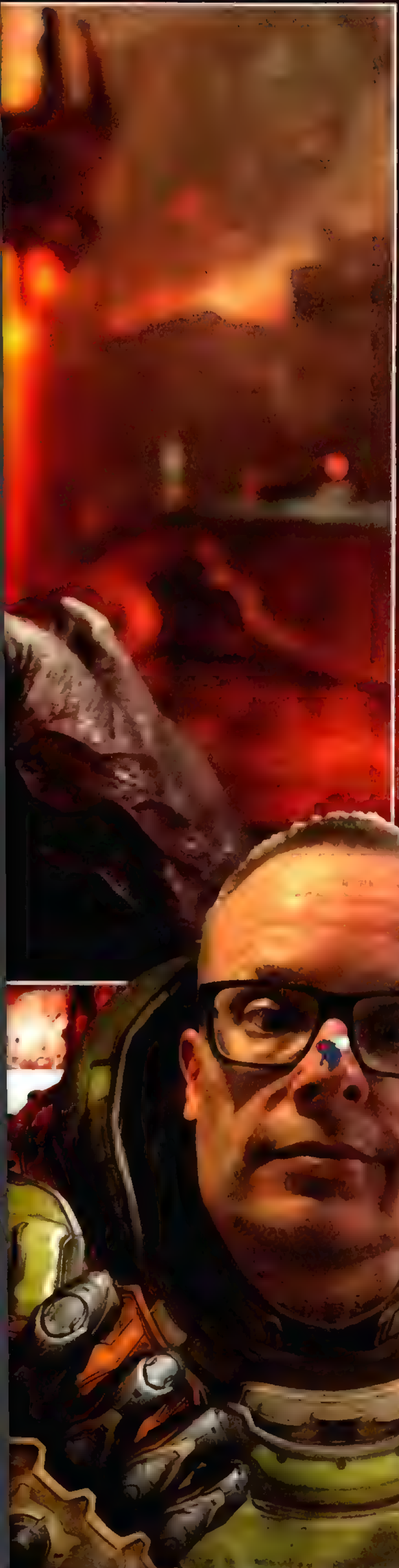
Het verschil tussen de hersenlozen die dat wel doen en mij, is dat ik onderken dat ik driften bezit en dat ik die gevoelens moet kanaliseren. Opkroppen leidt tot ellende. Dat ontladen kan perfect met behulp van games. Virtueel kan ik mijn driften op de juiste manier uiten zonder iemand ermee tot last te zijn. Ja, mijn vriendin, als ik weer eens iets te hard loop te gillen omdat ik een eindbaas niet kan omleggen. Maar voor de rest doe ik (letterlijk) geen vlieg kwaad.













Het is daarom dat ik altijd heb geageerd tegen het stigma 'gewelddadige games maken mensen gewelddadig'. In het verleden ben ik er zelfs live op tv bij RADAR met PVDA' er Jeroen Dijsselbloem over in discussie geweest. Een verhit gesprek dat geen winnaars opleverde. Iedereen bleef bij zijn eigen standpunt.

Een van de argumenten die de politicus (thans de burgemeester van Eindhoven) mij voor de voeten gooide, was dat het overgrote deel van videogames een vorm van geweld in zich had. Waardoor games maar één soort emotie opriepen, en dat was woede en agressie. Ik vond dat toentertijd onzin. Er waren meer dan genoeg games die niet gewelddadig waren. Dus wat lulde die gast nou... Maar klopte mijn veronderstelling wel?

Empathie

Jaren gingen voorbij. Jaren waarin ik niet aan deze discussie dacht. Tot ik onlangs het spel Blanc speelde. Een schitterend vormgegeven game waarin je een jong hertje en wolfje begeleidt op hun zoektocht naar hun respectievelijke ouders. Een game in een gure wereld vol gevaren en uitdagingen. Uitdagingen die je echter allemaal zonder geweld oplost. En toch deed Blanc me wat. De nietigheid van de twee hulpeloze wezentjes in de woeste natuur, de kleine piep- en gromgeluidjes die ze beide maken, de hulp die ze elkaar bieden bij het overwinnen van problemen, het schiep een (h)echte band tussen mij en het tweetal. Ik wilde ze door de ellende heen loodsen. Niet op basis van woede, agressie en de wil om te winnen - wat voor mij de gangbare drijfveren waren - maar vanuit empathie, angst en vooral genegenheid. En dat had ik niet vaak eerder gevoeld in een game.

MAAR FILMS DAN...

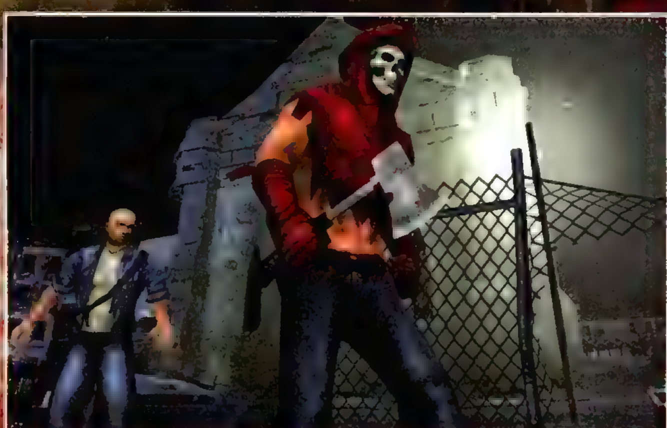
Veel games kennen een gewelddadig karakter. En dat levert ze een vervelend stigma op. Maar waarom hanteren mensen dezelfde normen niet bij films en series? In 2013 liet een onderzoek zien dat maar liefst 90 procent van de blockbusters dat jaar een gewelddadig karakter kenden. En afgelopen jaar werd aangetoond dat 60 procent van de series op tv veel gewelddadige scènes kenden. Maar niemand die oproept om films te verbieden...

Nadat ik Blanc had uitgespeeld en ik wat meer van dit soort games wilde uitproberen, werd ik opeens weer geconfronteerd met mijn uitspraak tegen Dijsselbloem: "Het merendeel van de games is niet gewelddadig, er zijn immers zat **niet**-gewelddadige games."

Shitload aan onderzoek

Als dat zo was, waarom kwamen ze dan nooit op mijn pad? Waarom was dit de eerste keer dat ik op een andere manier geraakt werd door een spel? Keek ik niet goed? Of zat er een kern van waarheid in Dijsselbloem zijn verhaal en kende het merendeel van »











videogames inderdaad maar één soort emotie? Ik wilde het voor eens en voor altijd weten, en ging op onderzoek uit.
Toen ik de termen 'violence' en 'videogames' in Google typte, kwam er een shitload aan onderzoeken naar boven. Onderzoeken die zonder uitzondering de relatie tussen geweld in videogames en gewelddadig gedrag in het echt onderzochten. Een ware shitload. Daar was dus een hele berg gemeenschapsgeld in gestort. En tevergeefs. Want nog steeds is er door de wetenschap geen oorzakelijk verband tussen videogames en agressie aangetoond.
Deze onderzoeken zocht ik echter niet. Ik wilde weten of videogames inderdaad vooral de emotie woede/agressie als voertaal voerden. Om daar een antwoord op te vinden, moest ik een stuk dieper graven. Uiteindelijk stuitte ik op een aantal Amerikaanse onderzoeken. De resultaten daarvan waren voor mij best een eye-opener. Zo toonde een onderzoek uit 2016 aan dat 85 procent van de videogames die dat jaar uitkwamen een vorm van geweld in zich had. Geweld dat varieerde van licht geweld (Mario die op het hoofd van een koddige NPC stampt) tot keiharde, realistische agressie à la Battlefield en GTA.
Een ander Amerikaans onderzoek, uit 2020, dat vooral keek naar de leeftijdsclassificaties van spellen, meldde dat 51 procent van de releases van videogames in dat jaar de classificatie T of hoger had gekregen en dus geweld bevatte. 21 procent kreeg de beoordeling T om aan te geven dat ze geschikt waren voor personen van 13 jaar en ouder, terwijl 16 procent de beoordeling E10+ kreeg. Het laagste percentage, 14 procent, was gereserveerd voor M en dus 17-plussers. Best stevig. Had Dijsselbloem toentertijd toch een punt?
Om helemaal zeker van mijn zaak te zijn, nam ik zelf de proef op de som. Ik checkte de releaselijst van de maand april op Gamer.nl en bekeek hoeveel van de titels die daar stonden, gewelddadige content bevatten. In het kader dat je hieronder ziet, heb ik de spellen mét geweld dikgedrukt gemaakt. Het resultaat spreekt, denk ik, boekdelen.

GAMERELEASES APRIL 2023

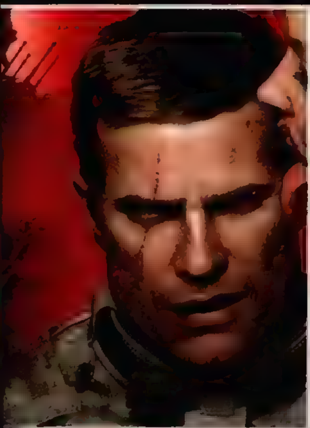
- **Creed Rise to Glory: Championship Edition**
- **GrimGrimoire OnceMore**
- **Meet Your Maker**
- Moviehouse
- **Batora: Lost Haven**
- **Curse of the Sea Rats**
- **Ravenswatch**
- **Ghostwire: Tokyo Murderous Muses**
- **Beyond the Long Night I**
- **Hunt the Night**
- **Total War: Warhammer 3: Forge Of The Chaos Dwarfs**
- **Voodolls**
- **Disney Speedstorm**
- God of Rock
- **Minecraft Legends**
- Puzzle Quest 3
- **Horizon Forbidden West: Burning Shores**
- **Stray Blade**
- **Tin Hearts**
- **Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp**
- **Dead Island 2**
- **Mia and the Dragon Princess**
- **Afterimage**
- **Strayed Lights**
- **Trinity Trigger**
- **Desta: The Memories Between**
- **The Last Case of Benedict Fox**
- **Monster Hunter Rise: Sunbreak**
- **Nuclear Blaze**
- **Star Wars Jedi: Survivor**
- **Welcome to Goodland**

Woede

Van de 31 games hebben er 27 in meer of mindere mate geweld als echt basiselement aan boord. En ja, Minecraft Legends is een 'gewelddadig' spel. Kiddy as fuck, maar het doel is nog steeds deels het neermeppen van vijanden.
Ik deed nog een test. Ik pakte at random een PU uit mijn stapel bladen. Nummer 332, met Elden Ring op de cover. In het blad werden 37 games gecoverd. Van dat aantal hadden er slechts vijf geweld NIET als main gameplayfocus. En dan ben ik best mild. Want bij Lucky's Tale moest je af en toe toch echt op of tegen een NPC aan springen. En bij Firegirl: Hack & Splash Rescue liep je vooral met een bijl te rammen. Op deuren weliswaar, maar toch...
De critici hadden dus een punt. Er mag dan geen connectie zijn tussen geweld in games en agressie bij gamers, de









gameplay van videogames draaiden vaker wel dan niet om een vorm van geweld. Geweld dat je ook nog eens zelf uitvoert. Ze appelleren allemaal aan dezelfde basisemotie: woede. Terwijl je er dus zeven in totaal zijn; naast woede heb je ook vreugde, verdriet, angst, verbazing en afschuw. En ja, je komt die andere emoties ook wel tegen in spellen. Maar vaak worden ze dan veroorzaakt door geweld. Verdriet omdat iemand doodgemaakt is. Afschuw omdat geweld iets afschuwelijks heeft veroorzaakt. Angst omdat je bang bent om rake klappen van een eindbaas of een creepy monster te krijgen.

Waarom kunnen developers alleen maar videogames rond de basisemotie 'woede' maken? Zijn de andere emoties te lastig om te implementeren, of ligt de schuld bij de gamers, die alleen maar gewelddadige games willen spelen? Na wat rondvragen en het lezen van een aantal onderzoeken lijkt de conclusie dat de oorzaak toch vooral bij de gamers zelf ligt. Zij kopen vooral actievolle en gewelddadige videogames. Hierdoor nemen uitgevers niet vaak het risico om een niet-gewelddadige game te ondersteunen. Ze willen immers geld verdienen. Kijk maar eens naar de top 20 bestverkochte games van 2022. Die maakt veel duidelijk.

TOP 20 BESTVERKOCHTE GAMES 2022

1. **Call Of Duty: Modern Warfare II**
2. **Elden Ring**
3. Madden NFL 23
4. **God Of War Ragnarök**
5. **Lego Star Wars: The Skywalker Saga**
6. **Pokémon Scarlet/Violet**
7. Fifa 23
8. **Pokémon Legends: Arceus**
9. **Horizon II: Forbidden West**
10. MLB: The Show 22
11. Mario Kart 8
12. **Call Of Duty: Vanguard**
13. Gran Turismo 7
14. **Kirby and the Forgotten Land**
15. NBA 2K23
16. Sonic Frontiers
17. **Gotham Knights**
18. Minecraft
19. Nintendo Switch Sports
20. **Super Smash Bros. Ultimate**

Veilige omgeving

Van de twintig games kenden elf stevig geweld als main gameplayfocus, en de rest betrof vrijwel allemaal sportgames - waarbij de primaire emotie toch ook vaak woede en agressie is. Waar is afschuw, verdriet, verbazing? Waar kun je empathie tonen, verdrietig worden, verliefd zijn?

In mijn zoektocht naar een antwoord kwam ik uit bij een onderzoek van de universiteit van Sydney. Die sloeg de spijker wat mij betreft op zijn kop. "Gewelddadige videogames stellen spelers in staat om gevaarlijke situaties te ervaren – situaties die we in het echte leven waarschijnlijk niet tegenkomen – in een veilige omgeving, zodat we onze emoties kunnen reguleren". Lijkt mij geen speld tussen te krijgen, toch?

Maar waarom zoeken we als gamer graag die onveilige situaties op? Iedereen is het erover eens dat games jou een mogelijkheid geven om even aan de werkelijkheid te ontsnappen. Ze kunnen je dingen laten doen, ervaren en beleven die je in het echt niet kan. En daar kom je tot de essentie. Fantasieën zijn vaak niet alledaags. Je hebt geen fantasie over de afwas doen, huiswerk doen, naar kantoor gaan of een buitengewoon matige speler van Zwaluwen Vogels 5 zijn. Er zijn ook emoties waar je niet over wilt fantaseren. Wil je in een game verdriet ervaren omdat een dierbare wegvalt? Wil je vol afschuw kijken naar iets wat je niet leuk vindt? Wil je in je fantasieën beperkt worden door je echte angsten?

Nee, je wilt heftige avonturen beleven. Je wilt jouw angsten overwinnen en de sterkste zijn. Je wil de problemen die zich in een game voordoen niet met angst en gebrek aan zelfvertrouwen oplossen of met empathie en geduld, maar alle obstakels gewoon zonder pardon kapotslaan. Games kunnen dat als enige vorm van entertainment. Zonder ellende te veroorzaken. Ja, sport komt in de buurt, maar wil je daar de koning van de apenrots zijn, dan moet je talent, aanleg en het doorzettingsvermogen bezitten om hard te trainen. Heb je bij games allemaal niet nodig [iedereen die 10.000+ uur in Rocket League stak in shambles - Marvin]. Zet een spel op easy en iedereen is een stone cold warrior.

En als ik zo redeneer, dan ben ik bang dat er de komende tijd niet veel gaat veranderen als het gaat om de content van games. Je wil als developer immers de maximale kans op succes hebben. Onze fantasieën gaan denk ik ook niet 1, 2, 3 veranderen. En dus zal het stigma nog wel even om videogames blijven hangen. Maar wie weet moeten we er gewoon schijt aan hebben. Kids, jongeren en jongvolwassenen zien de materie (zie kader) allemaal veel minder donker in. Het stigma sterft met de tijd dus letterlijk en figuurlijk uit. Als het 'uitsterven' maar wel op een vredelievende manier gaat. ✖



WIE KLAAGT ER EIGENLIJK?

Alhoewel er tot op de dag van vandaag geen oorzakelijk verband is gevonden tussen gewelddadige games en gewelddadig gedrag, blijft het stigma keer op keer terugkeren in de media. De vraag is dus gerechtigd wie de vasthoudende types zijn. Daar is in Engeland onlangs een mooi onderzoek over verschenen. Uit dat onderzoek blijkt dat meer dan 79 procent van de 60-plussers verklaart dat geweld in videogames in het echte leven agressie en gewelddadige interacties kan veroorzaken. 61 procent van de 40-59-jarigen gelooft hetzelfde. Maar als je kijkt naar de jongvolwassenen, dan zie je in een keer een heel ander verhaal. 73 procent van de 18- tot 24-jarigen is er namelijk van overtuigd dat videogames een positieve uitlaatklep zijn om stress en frustratie weg te nemen.

Op basis van dit onderzoek kun je niets anders concluderen dan dat de mensen die zelf niet gamen, de grootste criticasters zijn. Ergo: lekker laten lullen...



VOL MET SPOILERS!

BIOHAZARDIVERSITEIT

DE WARE KRACHT VAN RESIDENT EVIL ZIJN DE LEVENDEN

Sinds de eerste Resident Evil uit 1996, heeft de Japanse survivalhorror-serie zich steeds verder ontwikkeld tot veel meer dan simpele zombiegames. Want naast de geïnfecteerde en/of ondode vijanden, de door de jaren heen steeds strakker wordende actie, het arsenaal aan upgradebare wapens en de interactie tussen deze drie, zijn het volgens Wouter vooral de helden en schurken die Resi zo bijzonder maken.

Het is niet alsof Resident Evil heel erg bezig is met vormen van verhaalvertelling die voor videogames vrij modern zijn. Ze doen daar bij Capcom vooralsnog amper aan karakterontwikkeling (behalve van held naar een nog grotere held, of van een schurk naar een dode schurk), diepgaande motivatie (behalve 'red het meisje/de wereld/mezelf') of interpersoonlijke relaties (behalve vijanden/vrienden/ongemakkelijke ex-collega's). Zelfs in de films en series van de franchise zijn personages bijzonder eendimensionaal, zou je als zure criticus kunnen zeggen. Maar toch, ondanks dat ze redelijk basaal en zelfs banaal zijn, zijn veel Resident Evil-characters tegelijkertijd iconisch en onvergetelijk. Van de flamboyante schurken tot aan de koelbloedige helden; dit zijn de tofste Resi-personages en hun rol in de serie! Waarbij ik Resident Evil 6 misschien een beetje retcon omdat die game zuigt...

(ANTI-)HELDEN

ADA WONG

WAT MAAKT HAAR BIJZONDER?

Ada is een coole, koele en zeer capabele spion die met een haast griezelige zelfcontrole de meest onmogelijke capriolen uithaalt. Oh, en ze doet alles in stijl(jurk).

WAT IS HAAR ROL?

Ada is eigenlijk een beetje een menselijke 'deus ex machina' in Resident Evil 4, in de zin dat ze zeer gelegen komende oplossingen biedt voor lastige situaties, als een soort machinatie van God. Een handige rocketlauncher hier, een dorpsbel die met perfecte timing wordt geluid daar; zonder Ada had Leon weinig kans gemaakt tegen de Las Plagas. Daarnaast is ze speelbaar in de Seperate Ways-DLC van diezelfde game, die ook nog beschikbaar gaat worden voor de RE4make. En in RE2(make), waarin ze Leons ass ook al redde. In Resident Evil 6 heeft ze ook een belangrijke rol, maar eigenlijk is niets belangrijk in die game.

OPMERKELIJK FEITJE:

Ik ben boos, want het toxic gedeelte van de RE-community heeft besloten dat de stemactrice die Ada Wong in de RE4make voor haar rekening heeft genomen, Lily Gao, niet geschikt is voor de rol. Niet dat de trieste Resi-hooligans daar een goede reden voor hebben, want haar koele en berekenende performance past perfect bij het personage, maar het is niet alsof je een goede reden nodig hebt om een piece of shit te zijn. De zoldertrollen, incels en andere levenslange maagden van het internet hebben hun zielige, slappe handjes met sterke polsen ineen geslagen om Lily Gao van het internet te pesten, waardoor ze al haar posts op Instagram heeft verwijderd. Arme vrouw... Jaloerse frustratie van wereldvreemde toetsenbordkrijgers is echt hetgeen dat popcultuur om zeep aan het helpen is, dus ALS-JE-FUCKING-BLIEFT, als je overweegt om een doodsbedreiging of andere giftige kutopmerking naar een vreemdeling te sturen omdat je boos bent van al het eenzaam masturberen, denk nóg een keer goed na of het de schuld is van die persoon dat je zoveel zelfhaat hebt.



BESTE QUOTE:

"SOUNDS LIKE THEY'RE GOOD OBEDIENT BOYS AND GIRLS."

BESTE QUOTE:

"I DECIDED THEN AND THERE: THE ASHES OF RACCOON CITY WOULD BE UMBRELLA'S ASHES TOO. I WOULD END THEM ONCE AND FOR ALL."







LEON SCOTT KENNEDY

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?
Ik noem hem liefkozend Leon the Professional in mijn RE4make-streamserie, want elke beweging die deze superagent maakt, van roundhouse tot reload, is een geoefende masterclass in zelfbeheersing. Daarnaast heeft de man gortdroge humor en is hij nergens van onder de indruk, behalve beschimmelde soep.

WAT IS ZIJN ROL?
Leon is een van de belangrijkste Resi-helden en onder andere de hoofdrolspeler van Resident Evil 4 en de RE4Make, maar ook speelbaar als rookie politieagent in Resident Evil 2 plus diens remake. In veel van de andere titels heeft hij op z'n minst een kleine rol, zoals in Code Veronica en deel 3. Ook heeft hij een groot aandeel in veel van de Resident Evil-Netflix-animatiefilms tot aan het recente Welcome to Raccoon City, hoewel hij vreemd genoeg nooit in die crappy reeks van W.S. Anderson met Mila Jovovich te zien is geweest.

OPMERKELIJK FEITJE:
Leon z'n stem is blijkbaar zo inwisselbaar dat niet minder dan vijf stemacteurs hem hebben ingesproken voor de games, van Matt Mercer tot en met Paul Mercier. Helaas niemand met Merciest als achternaam, dat was wel grappig geweest. Overigens heeft Paul Mercier, die Leons stem deed voor de originele RE4, ook The Merchant ingesproken. Maar in RE4Make zijn ze opnieuw gecast en hebben respectievelijk Nick Apostolides, die hem ook vertolkte in Resident Evil: Welcome to Raccoon City, en Michael Adamthwaite het overgenomen.

BESTE QUOTE:
"WHERE'S EVERYONE GOING? BINGO?"

JILL VALENTINE

WAT MAAKT HAAR BIJZONDER?
Ze is een scherpschutter, een acrobaat, een vechtkunstenaar, een specialist op het gebied van alle denkbare wapens, een soldaat en een ware heldin in de meest pure zin van het woord. Blondine of brunette, al vanaf de eerste Resident Evil laat Jill Valentine zien wat het is om een badass te zijn.

WAT IS HAAR ROL?
Jill is niet weg te denken uit de Resident Evil-franchise en is een speelbaar personage in deel 1 (plus de remake), 3 (plus de remake), Revelations en nog een aantal DLC-episodes. Daarnaast maakt ze haar opwachting in allerlei spin-offs, zoals The Mercenaries 3D en The Umbrella Chronicles, is ze regelmatig de hoofdrolspeler in (animatie)films van Resi en heeft ze zelfs nog wat uitstapjes gemaakt naar bijvoorbeeld Marvel vs Capcom en We Love Golf! Ze is een van de grondleggers van de Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA), een ex-Delta Force Operator en deel van het S.T.A.R.S. Alpha Team. Dikke kans dat we haar in de toekomst weer gaan tegenkomen, hopelijk al op z'n minst een cameo in deel 9. Kortom; Jill stopt de 'il' in Resident Evil en is zelfs in het algemeen een van de meest iconische videogame-personages.

OPMERKELIJK FEITJE:
In deel 5 was Jill opeens een antagonist onder de invloed van Albert Wesker, iets wat gepaard ging met een volledige make-over. Fans spreken nog steeds schande over blonde battlesuit-Jill, deels omdat het gezien werd als whitewashing aangezien haar Frans-Japanse oorsprong niet meer zichtbaar was in deze versie. Maar ook uit andere hoeken kwam kritiek over deze 'mind-controlled BDSM assassin' omdat het nogal een slap plotpunt vormde, iets waar Capcom zich nog even diep over moet buigen, mochten ze ooit een RE5make willen maken. »





ETHAN WINTERS

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?
Ethan is veruit het meest geheimzinnige hoofdpersonage uit de Resident Evil-serie, want we krijgen eigenlijk nooit z'n gezicht te zien. Zelfs in de third-personmodus van Resident Evil: Village blijft zijn gelaat kunstig verborgen... Bovendien is hij een van de minder goed getrainde Resi-hoofdpersonages, want hij is spion, soldaat noch superagent (hoewel hij tussen 7 en Village wel militaire training gehad schijnt te hebben). Nee, Ethan is een system engineer van beroep en daarom iets minder goed in hoofden van rompen schoppen dan een Leon.

WAT IS ZIJN ROL?
Ethan Winters is het hoofdpersonage van Resident Evil 7 en Village, de twee first-person delen van de Resident Evil-hoofdserie. In de games is hij voornamelijk wanhopig op zoek naar de vrouwen in zijn leven, echtgenoot Mia en dochter Rosemary, maar in Village komen we erachter dat Ethan zelf ook een bijzonder geval is....

OPMERKELIJK FEITJE:
Ethan is namelijk al sinds het begin van Resident Evil 7 dood! Hij is vermoord door Jack Baker, en is sindsdien eigenlijk een soort nieuwerwetse zombie, Molded genaamd. Dat was het plottwistje wel!

BESTE QUOTE:
"LOOKS LIKE YOUR OUTSIDE MATCHES YOUR INSIDE NOW, PSYCHO WITCH."

CLAIRE & CHRIS REDFIELD

WAT MAAKT HEN BIJZONDER?
Deze broer en zus hebben hun leven gewijd aan de strijd tegen bioterrorisme, en ze doen het beiden met evenveel stijl. Chris is een van de OG's in de serie en trainde zijn zus om net zo stoer te zijn als hij; een familieband om jaloers op te zijn.

WAT IS HUN ROL?
Chris is speelbaar in deel 1, 5, 6, Revelations, DLC van deel 7 en het einde van Village. Ook zit hij in Super Smash. Bros Ultimate en Marvel vs. Capcom 3. Zijn zus is iets minder prominent aanwezig in de serie, maar is wel een speelbaar hoofdpersonage in deel 2 en Revelations 2, terwijl ze flink wat boardskills laat zien in Trick'N Snowboarder.

Beiden zijn in ieder geval essentieel voor het algehele plot van de Resident Evil-serie, als felle strijders tegen bio-organische wapens die er regelmatig voor weten te zorgen dat Biohazard-uitbraken nog niet wereldwijd zijn geweest.

OPMERKELIJK FEITJE:
Beide Redfields zijn speelbaar in Resident Evil - Code: Veronica (X), waarin Chris op zoek is naar z'n zus. In deel 2 is het net andersom en is Claire weer op zoek naar haar broer! Gelukkig blijven ze elkaar vinden.

BESTE QUOTE:
"WHY DOES IT ALWAYS FEEL LIKE I'M TRAPPED INSIDE A HORROR MOVIE?"

BESTE QUOTE:
"HOPE YOU LIKE BULLETS 'CAUSE I GOT A HELLUVA LOT MORE!"

SCHURKEN

ALBERT WESKER

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?

De enige manier om zo cool te zijn als Wesker, is als je zo evil bent als Wesker.

WAT IS ZIJN ROL?

Al sinds het einde van de eerste Resident Evil is Wesker een van de belangrijkste antagonisten in de serie en hij is tevens het personage met de meeste verschijningen in de game. De meestermanipulator is altijd wel (mede)verantwoordelijk geweest voor de uitbraken en ellende in de Resi-games, en we zien hem langskomen in onder andere Code Veronica, deel 4 en Resident Evil 0. Inmiddels leeft Wesker niet meer, want in Resident Evil 5 vuurden Sheva Alomar en Chris Redfield twee Rocket Propelled Grenades in zijn smoelwerk af, waarna hij wegzakte in de lava. Dat moet het wel gedaan hebben, zou je zeggen.

OPMERKELIJK FEITJE:

In de inmiddels gecancelde live-actionserie van Netflix, werd Wesker gespeeld door de recent overleden Lance Reddick.

BESTE QUOTE:

"WAR AND PESTILENCE WHEREVER YOU GO! NOTHING BUT LOATHSOME HUMANS!"

JACK BAKER

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?

Jack is een seriemoordenaar die, samen met zijn evenzo gestoorde gezin, meer dan honderd mensen vermoord en opgegeten heeft. Niet helemaal zijn schuld, want deze psychopathische acties zijn het resultaat van een schimmelig biowapen in de vorm van een 10-jarig meisje. Want ja, dit is Resident Evil. Dit maakt hem dan ook een van de meer menselijke slechteriken van de serie, want oorspronkelijk was Jack helemaal niet zo'n engerd...

WAT IS ZIJN ROL?

Jack en zijn gezin zijn de extreem enge antagonisten van Resident Evil 7, een van de meer angstaanjagende delen in de serie. Het hoofdpersonage van de game, Ethan Winters, krijgt het dan ook meerdere keren aan de stok met baas Baker, waarvan vooral de eerste confrontatie echt angstaan-fucking-jagend is. Maar eigenlijk is het nooit prettig om gekke Jack tegen te komen!

OPMERKELIJK FEITJE:

Het zal horrorfilm-fans niet verbazen dat Jack Baker gebaseerd is op Jack Torrance uit Stanley Kubrick's The Shining, waarin hij gespeeld werd door nóg een Jack, Jack Nicholson. Jack, Jack, JACK! »

BESTE QUOTE:

"YOUR LIFE'S NOT WORTH A BUCKET OF PISS."

ALCINA DIMITRESCU

WAT MAAKT HAAR BIJZONDER?

In de eerste plaats is Lady Dimitrescu's imposante lengte de reden waarom ze in het oog sprong, al in de trailers van Resident Evil: Village. Vooral bij, ehm... de wat meer dorstige RE-fans die misschien een licht gevalletje van macrofilie hebben, viel de vampier-achtige vrouw met haar Freddy Krueger-vingers positief op, en ook toen ze eenmaal achter spelers aanjoeg in de uiteindelijke game lieten velen zich gewillig vangen.

WAT IS HAAR ROL?

Lady Dimitrescu is een gemuteerde gravin die een zeldzame bloedziekte heeft, en een van de Four Lords die over het speelgebied van Resident Evil: Village heersen. En ja, dat maakt haar natuurlijk ook een eindbaas die op Resi-achtige wijze in een enorm monster muteert, eentje die veel weg heeft van een draak.

OPMERKELIJK FEITJE:

In de jaren 30 was Alcina een muzikant genaamd Miss D die jazz maakte met een bandje genaamd The Pallboys. De dochter van Ethan Winters, Rose, gaat best wel goed op deze muziek.

BESTE QUOTE:

"UGH, JUST ANOTHER SIMPLE LITTLE MANTHING."

WILLIAM BIRKIN

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?

Dat enorme oog dat in Birkin z'n gemuteerde schouder zit maakt hem op z'n minst... anders. En dat is nog maar z'n G1-vorm, de eerste van vijf verschillende mutaties!

WAT IS ZIJN ROL?

William Birkin is een van de meest vooraanstaande virologen bij Umbrella, het bedrijf waar alle zombie-ellende in Resident Evil bij begon, die medeverantwoordelijk is voor het T-virus en daarnaast het Golgotha Virus ontwikkelde, waarmee hij zichzelf ook besmette. Daardoor werd hij een terugkerende eindbaas in Resident Evil 2, wiens vijf vormen in toenemende mate walgelijker werden. Ook is hij verantwoordelijk voor Weskers superkrachten, omdat 'ie hem een experimenteel virus heeft toegediend.

OPMERKELIJK FEITJE:

William Birkin is niet per se een puur kwaadaardig personage, maar een mentaal instabiele wetenschapper met een gezin (dochter en federaal agent Sherry en echtgenote/medewetenschapper Annette) die nogal het slachtoffer is van omstandigheden en zijn niet altijd even verstandige keuzes. Zou hij zichzelf geïnjecteerd hebben met het G-virus om z'n eigen leven te redden als hij wist dat hij in een enorme, pulserende berg biomassa zou veranderen?

BESTE QUOTE:

"YOU THINK I DIDN'T KNOW YOU WERE COMING? THIS IS MY LIFE'S WORK! I'M NOT HANDING OVER ANYTHING!"





NEMESIS-T TYPE

WAT MAAKT HEM BIJZONDER?

Een beetje de Terminator van de videogames: onverwoestbaar en onvermoeibaar. Qua 'zombies' of geïnfecteerden misschien wel de grootste en engste bedreiging van de hele RE-serie, omdat hij constant achter jou, als speler, aan zit. Niet voor niets is zijn bijnaam 'The Pursuer'.

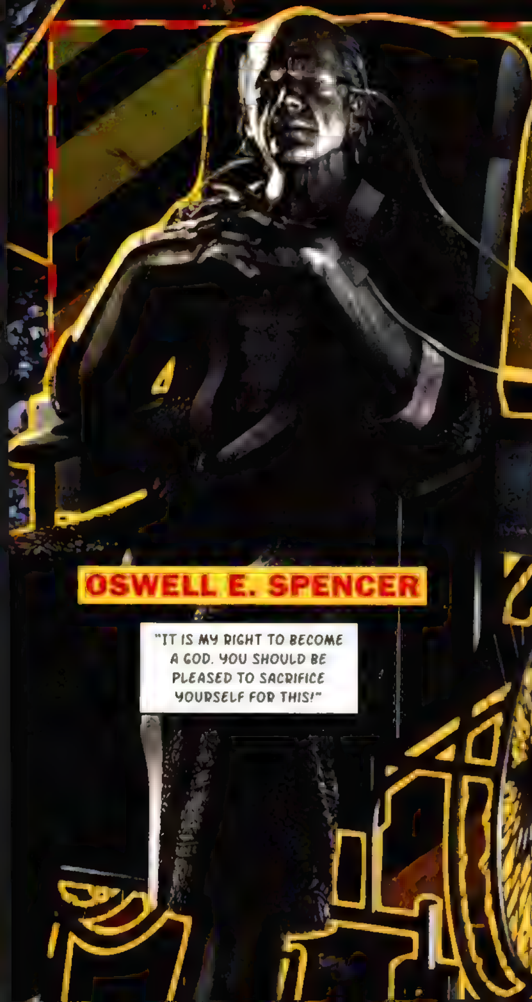
WAT IS ZIJN ROL?

Je de stuipen op het lijf jagen in Resident Evil 3 en de remake ervan, dat is Nemesis z'n rol! Zowel Jill Valentine als Carlos Oliveira krijgen het regelmatig aan de stok met deze NE-a-parasiet in een T-103-gastheer, die natuurlijk ook een aantal verschillende vormen heeft. Uiteindelijk schakelt Claire de Ultra-Zombie uit met een elektromagnetisch geweer genaamd FINGeR. En dat staat, natúúrlijk, voor Ferromagnetic Infantry-use Next Generation Railgun. Lekkere afkorting, Capcom.

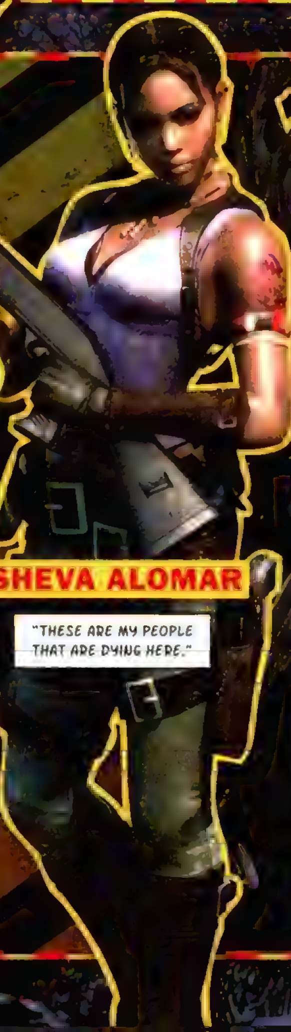
OPMERKELIJK FEITJE:

In de Griekse mythologie is Nemesis de godin van goddelijke wraak. Ze strafte voornamelijk stervelingen die arrogantie toonden ten opzichte van de goden. Dus ja, dat de superzombie zo heet bewijst wel weer wat een grootheidswaanzin die gekkies van Umbrella hebben.

SPECIALE VERMELDINGEN









SCHAAK!

DE TERUGKEER VAN DÉ KLASSIEKER

Jurjen leerde veertig jaar geleden al schaken, maar had de eeuwige aantrekkingskracht van dat spel nooit zo begrepen. Totdat vorig jaar een oude meester hem wat lesjes leerde. Inmiddels is hij helemaal aan de turn-based game verslingerd, en ontdekte hij dat schaak ook bij jongere mensen weer razend populair is.

Het begon in oktober 2022. Ik bevond mij in een hostel in Malaga, te Spanje. Na de avonturen van de dag bracht ik de avond door in de gezamenlijke ruimte. Daar had ik twee potjes Scrabble gespeeld met de Hongaarse twintiger Michael. Beide potjes had ik gewonnen. Toen zag ik het schaakbord in de kast staan. Ik knikte ernaar en keek naar Michael. Zullen we...?
Een uurtje later had ik drie potjes schaak gespeeld, en drie keer kansloos verloren. Het ging zoals het altijd ging tegen iemand die dat oude spel wél beheerste: ik verzette mijn stukken, netjes volgens de regels, probeerde hier en daar wat aan te vallen,

LEKKERE STUKKEN

Behalve een leuk spel, is een schaakbord met stukken ook gewoon mooi om naar te kijken. Wil je dus een fraaie blikvanger in je huis, dan zou je de aanschaf van de volgende sets kunnen overwegen.

VENETIAANSE SET

Deze set heeft een sierlijk schaaktafeltje met middeleeuws ogende stukken, afgewerkt in 24 karaats goud. Kost zo'n 17.000 euro. Dus verliezen doe je sowieso, als je zo gek bent dit te kopen.

SONIC-SET

De snelle Sonic en turn-based strategy lijken niets met elkaar te maken te hebben... totdat je je weer herinnert dat er in 2008 een geslaagde turn-based RPG van Sonic verscheen voor de Nintendo DS. Dus, Sonic en turn-based? Gemaakt voor elkaar, ook op dit schaakbord!

ZELDA-SET

Alles wordt beter met een vleugje Zelda, zelfs schaken. Deze set heeft Link als koning, Zelda als koningin en Navi's als pionnen, met Ganondorf, Twinrova en Deku Shrubs aan de andere kant van het bord. De prijs is zo ongeveer die van een videogame: 60 euro.









CHESS-BASED GAMES



maar de tegenpartij leek mij altijd drie zetten voor te zijn en veegde even wreed als geroutineerd mijn stukken van het bord. Gelukkig stond er ook nog mens-erger-je-niet in de kast.
Een paar weken later trof ik Tom uit Noorwegen (een paar jaar ouder dan ik) in Tarifa, nog steeds in Spanje. Graaiend in een 50-spellendoos vonden we een kartonnen schaakbordje. Zuchtend stemde ik in met een potje. Voorbereid op een nieuwe nederlaag, uiteraard. En die nederlaag kwam ook. Maar dit keer anders dan anders.
Zonder mijn gezicht te vertrekken, viel ik Toms koningin aan met mijn paard, in de hoop dat hij het niet zou zien. Tom keek me aan. Ik keek Tom aan. Hij zei: "Zou je dat nou wel doen?" Ik keek nog eens naar het bord. Shit! Hij kon mijn paard met zijn loper slaan, zag ik nu. Ik keek hem weer aan. "Zet maar terug", zei hij. "En kijk eens of je zelf ook iets met je lopers kunt."

Paarden en lopers

Later die avond vertelde Tom dat hij een tijdje op best hoog niveau had geschaakt. Zijn zoon deed dat nog steeds. Tot mijn geluk putte hij geen plezier uit het verslaan van tegenstanders die het schaken duidelijk nog niet zo goed beheersen. Hij leek er juist van te genieten om anderen het spel wat beter bij te brengen. Hij heeft het mij in elk geval wat beter bijgebracht.
Tom leerde me dat schaken in de beginfase niet zozeer ging om aanvallen, maar om het ontwikkelen en positioneren van mijn stukken. Hij wees me op het belang van verdedigen en vroeg rokeren. Hij leerde me dat paarden in het begin van de game meer waard waren dan lopers, maar dat dit in de endgame juist omgekeerd was. Voorts leerde ik vorken, pennen en offeren.
Ik had veertig jaar eerder de spelregels van schaken al geleerd, maar begon nu pas de kracht, dynamiek en elegantie van die game te waarderen.
Ik herinnerde me dat een aantal jaren geleden op Netflix een serie over schaak was verschenen. Ik zocht en vond The Queen's Gambit, een dramaserie waarin de betovering van het schaakspel als geen ander wordt verpersoonlijkt door de even fraaie als mysterieuze verschijning van Beth Harmon, gespeeld door Anya Taylor-Joy.
Na het uitkijken van de se-





weetje • weetje

Het woord schaak is afkomstig van het Perzische woord shah, dat koning betekent.

Natuurlijk heeft een oeroud en populair spel als schaken óók de games die we tegenwoordig spelen beïnvloed. In feite is elk turn-based strategiespel voor twee spelers terug te voeren op schaak, terwijl singleplayer adventures waarin je om beurten eenheden over roosters verplaatst ook vaak trekjes van schaak hebben - denk aan Fire Emblem en Xcom. Of wat dacht je van deze games:



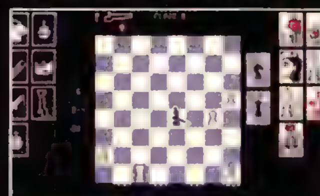
BATTLE CHESS (1988)

Battle Chess is gewoon schaken, maar dan met geanimeerde personages die elkaar verpulveren of zelfs opeten. De game werd eind jaren 80 een aardige hit op Amiga en MS-DOS, en kun je in een (iets) modernere versie nu nog kopen op Steam.



DOTA AUTO CHESS (2019)

Deze mod voor Dota 2 bereikte al snel een miljoenenpubliek. De game laat acht spelers tegelijk een opstelling van helden maken (voorbereidingsfase) waarna die helden elkaar automatisch te lijf gaan (vechtfase). De populariteit van Auto Chess leidde tot vergelijkbare mods als Teamfight Tactics in League of Legends en Battlegrounds in Hearthstone.



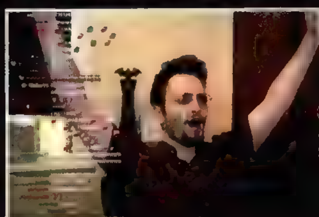
SHOTGUN KING: THE FINAL CHECKMATE (2022)

In dit schaakspel heeft de tegenstander de gebruikelijke stukken. Jouw kant heeft alleen de koning. Maar die is dan wel weer bewapend met een shotgun, zodat je de stukken van de andere kant aan flarden kunt knallen. Net zo leuk als het klinkt, misschien zelfs leuker.



SCHAAK:
POPULAIRDER DAN OOIT!

Het edele schaakspel is al ruim 1400 jaar oud, maar werd in al die veertien eeuwen nog nooit zoveel gespeeld als anno 2023, wat natuurlijk vooral komt doordat je het tegenwoordig online kunt spelen. Daarvoor is Chess.com de aangewezen weg. Deze site (ik gebruik trouwens alleen de app op mijn mobiel en iPad) bestaat al achttien jaar, maar was nog nooit zo populair als nu, met sinds februari 2023 meer dan 10 miljoen actieve gebruikers. Veel van die gebruikers hebben schaak tijdens de corona-jaren 2020-2021 ontdekt. Het is dan ook een alom bekende en daarmee toegankelijke game om digitaal met vrienden te spelen, ook als je normaal gesproken geen videogames speelt. Daarnaast is schaak tegenwoordig niet meer suf en stoffig maar hip en sexy, dankzij de Netflix-serie The Queen's Gambit, de coole Schaakkampioen Magnus Carlsen (wát een baas!) en populaire video's en streams van Chess-streamers als Hikaru Nakamura, GothamChess (foto onder) en Anna Cramling op Twitch, Tiktok en YouTube. Ga maar eens kijken!





» rie, besloot ik dat ik nét zo goed in schaak als Beth wilde worden. Of toch op z'n minst zo goed als Tom.

Verliefd op schaken

In november 2022 reisde ik per boot van Spanje naar Marokko, waar zoveel te beleven viel dat ik de games in mijn leven, inclusief schaak, een beetje vergat.
Dat veranderde toen ik februari 2023 in mijn hostel te Marrakesh wat jonge Belgen (midden twintig) enthousiast over schaak hoorde spreken. Ze hadden het over een app waar ze elke dag een aantal puzzels in oplosten. Ik vroeg over welke app ze het hadden. Vijf minuten later stond de gratis app Chess.com op mijn telefoon. We spraken af om die avond een potje schaak te spelen. Dat is er nooit van gekomen. Maar Chess.com bleef op mijn telefoon staan. En sindsdien open ik deze app elke dag wel een keertje. In het begin om puzzels op te lossen en tegen de computer te spelen. Later om lessen te volgen en tegen willekeurige tegenstanders te spelen in potjes van tien minuten (per speler). Ik won aanvankelijk best veel potjes, daarna verloor ik zo'n beetje elke keer, maar ik leerde van alles.
Toen kreeg ik een appje van Tom. Hij kwam naar Marokko. Ik reageerde met een plaatje van een schaakstuk.
Een weekje later trof ik Tom op een terras in de Marokkaanse



SCHAKEN IN FILMS EN SERIES

STAR WARS

In de allereerste Star Wars-film (Episode 4: A New Hope, 1977) spelen Chewbacca en R2D2 aan boord van de Millennium Falcon een potje holo-chess, dat officieel trouwens Dejarik heet. Wanneer R2D2 dreigt te gaan winnen, kan Han Solo het niet laten om op te merken dat Wookiees slechte verliezers zijn. Wat C3PO ertoe beweegt zijn robotmaatje een nieuwe strategie te adviseren: laat de Wookiee winnen. Briljante scene!





STAR TREK

In een van de eerste Star Trek-afleveringen ooit (seizoen 1, episode 2 uit 1966) spelen Captain Kirk en Spock een potje schaak op een bord met meerdere verdiepingen. Wanneer Kirk wint, feliciteert de immer rationele Spock de Captain met zijn irrationele spel. Minder sportief is bemanningslid Charlie als hij vervolgens een potje van Spock verliest: hij laat met zijn geestkracht de schaakstukken van Spock smelten. We kennen het gevoel, Charlie.







kustplaats Tagazouth. We bestelden eten, kletsten bij, en verzetten onze stukken. Tussen twee happen van zijn hamburger door zette hij me schaakmat. Het was wel duidelijk dat ik nog niet in de buurt kwam van zijn niveau. Maar toch complimenteerde Tom me, want dat ik me als schaker had ontwikkeld, was wel duidelijk. Ik begreep inmiddels in elk geval beter wat ik precies op dat bord aan het doen was, en had soms zelfs een plan. Belangrijker nog was dat ik verliefd op schaken was geworden.

Tetris en Hearthstone

Wanneer ik dit schrijf is het begin april, en ben ik sinds twee weken terug in Nederland. Mijn liefde voor schaak heb ik meegenomen. Dagelijks speel ik zo'n twee tot tien potjes op Chess.com. Via de wonderlijk goed werkende, gratis app die ik iedereen kan aanraden die ook wel eens wat dieper in het schaakspel wil duiken. Maar de vraag is natuurlijk waarom je dat zou willen.

Ik ben mij er terdege van bewust dat ik dit schrijf in een blad over videogames. Dus waarschijnlijk speel je dié al. En videogames hebben qua beeld, geluid, avontuur, variatie en verhaal natuurlijk veel meer te bieden dan dat oude bordspelletje schaak. Dus tja... why?

Voor mij is schaak zo elegant uitdagend als Tetris. Zo bevredigend breinbrekend als Zelda-puzzels. Zo vriendelijk competitief als Fortnite. Zo vertrouwd verrassend als Minecraft. Zo leerzaam straffend als Dark Souls. Zo ontspannend complex als Hearthstone.

Het mooie van schaak is ook dat je het overal kunt spelen. In de meeste huishoudens, kantines en vakantieparken is het bordspel wel te vinden, niet alleen in Nederland, maar over de hele wereld. En anders neem je gewoon je eigen setje mee. Leg het op tafel, vraag mensen in je omgeving of iemand schaak speelt, en je hebt een spel, een verbinding, misschien zelfs het begin van een vriendschap.

Over twee maanden komt Tom naar Nederland. Ik ga lessen volgen, video's kijken en spelen, spelen, spelen... Want ooit zal ik mijn meester verslaan. ✖

X-MEN

In de film X-Men (2000) gaan twee van de slimste en machtigste mutanten ooit een potje schaken in een high-securitygevangenis, dus niet vreemd dat de spanning te snijden is. En hun spel verraadt ook nog eens waar de twee mutantenleiders precies voor staan. Want terwijl Magneto vertrouwt op zijn hogere stukken, weet Xavier hem met enkel zijn pionnen schaakmat te zetten. Een fraaie metafoor voor Magneto's geloof in de superioriteit van mutanten (met name die van zijn Brotherhood), terwijl Xavier de waarde van álle mensen benadrukt.



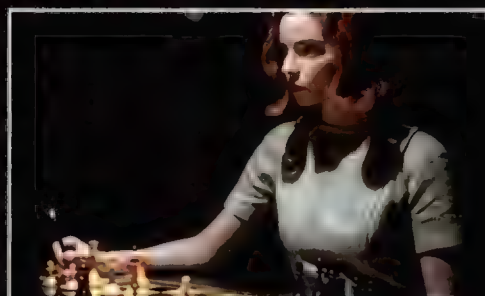


HARRY POTTER

In Harry Potter and the Sorcerer's Stone spelen Harry, Ron en Hermelien een potje levend schaak, of eigenlijk op-leven-en-dood-schaak met Harry als loper, Hermelien als toren en Ron als paard. De rest van de stukken zijn met zwaarden en knotsen bewapende stenen figuren, die het woord 'slaan' zeer letterlijk nemen. Als Ron voorstelt om zijn paard - of dus eigenlijk zichzelf - te offeren, zodat Harry de tegenstander schaakmat kan zetten, neemt Harry dat aanbod íéts te gretig aan.

THE QUEEN'S GAMBIT

Deze redelijk nieuwe Netflix-serie is gebaseerd op een boek uit 2021. Het verhaal draait om Beth Harmon, die als 8-jarig meisje belandt in een weeshuis, waar ze al snel twee manieren vindt om aan haar grauwe werkelijkheid te ontsnappen: het schaakspel en kalmeringspilletjes. Ze blijkt een uitzonderlijk schaaktalent dat snel carrière maakt. Maar terwijl ze op het schaakbord de ene na de andere partij wint, dreigt ze zichzelf aan drank en drugs te verliezen.

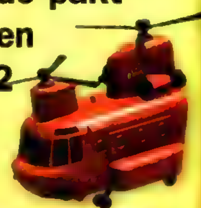


ADVANCE WARS 1+2: RE-BOOT CAMP

DUBBEL PATATJE OORLOG



Alle topspellen van vroeger krijgen een remaster, maar Nintendo pakt het ietsje efficiënter aan en combineert Advance Wars 1 en 2 in één game. PeterKoelewijn dook in z'n bunker en keek hoeveel pret er in dit pakket zit.





We hebben er een jaar langer op moeten wachten omdat die tuinkabouter in Moskou een stompzinnige oorlog in Oekraine startte, maar Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp is dan eindelijk hier. De eerste campaign begint net als het origineel met de invasie van een Russisch uitziende generaal, waardoor de jonge Commanding Officiers (CO's) van Orange Star in een oorlog belanden. Toen ik 12 was en de games kapot speelde op de Game Boy Advance had ik er geen benul van, maar het zijn best wel rare Nintendo-games, Advance Wars en Advance Wars 2: Black Hole Rising. Maar nog steeds twee van mijn favoriete tactische games ooit.

CO zo!

Hoe maak je van oorlog een Vrolijke Nintendo Game™? Dat doe je met kleurrijke Commanding Officers die een hoop komische trashtalk naar elkaar gooien. Vervolgens laat je de militaire eenheden op speelgoed lijken en introduceer je simpele regels rondom een turn-based systeem. Dat begint met een zwak soldaatje waarmee je steden kan innemen voor inkomsten. Vervolgens komen er fabriekjes waarmee je tanks kan bouwen. Die tanks zijn sterk maar kun je met afstandsraketten makkelijk uitschakelen. Die kunnen weer niet tegen bommenwerpers, slagschepen, helikopters, maar dáárvoor zijn weer onderzeeërs en antiafweerraketten. Alleen die kunnen niet tegen tanks... tenzij ze zich in een bos verstoppen met Fog of War.

Pleepraat

Voor je het weet zit je vier uur op de wc met de Switch in hand en je broek op je enkels, en belt Marvin voor de derde keer "waar [censuur] die [censuur] [censuur]review is, ik zweer je ik [censuur] [censuur] je [censuur] met het steeltje van de ananas naar voren als je niet [censuur] die [censuur] de [censuur]. En je kleine hond ook!" Foei Marvin, jij moet meer dan je handen wassen. Ik spoel gauw door en schrijf verder.

Nieuwe wereldoorlog

In Re-Boot Camp lijken de soldaatjes en tanks bewust nog meer alsof ze van plastic gemaakt zijn, en bij doodgaan vliegen ze uit het scherm alsof ze vechten in Super Smash Bros. Je ziet nu ook bij elke kaart de houten randen van een soort speelbord. Het is nep, er sneuvelen niet echt honderden soldaten voor een stukje grond, oorlog kan best leuk zijn lieve mensen! En toch gaat het overkoepelende verhaal over het snode robotleger van Black Hole, dat de naties tegen elkaar opjut en een wereldoorlog ontketent.

Minder stroef

De games haalden inspiratie uit ritmegames en het beurtelings bewegen van soldaten en tanks voelt dan ook hypnotiserend. Aan de basisgameplay is niks veranderd en er zijn een paar subtiele







verbeteringen doorgevoerd. Zo had de eerste campaign een stroef begin met een hele zooi trainingslevels. Dat is nu flink gestroomlijnd en instructrice Nell geeft je telkens de optie om uitleg over te slaan. Maak je toch een foutje, dan kun je via de opties je beurt opnieuw starten. Eén zet terugspelen had ik ook graag gezien, zoals in de nieuwe Fire Emblems, maar dat is een kleine irritatie. Voor wie regelmatig tactische 'foutjes' maakt, biedt de nieuwe Casual Mode een extra hulplijntje.
Voor de rest zijn de campaigns

"Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp voelt alsof je twee seizoenen van een toffe animatieserie mag bingen."



en maps onveranderd en zelfs de dialogen – nu deels ingesproken – kwamen me bekend voor. Grootste verandering is misschien dat Yellow Comet nu Gold Comet heet, waarschijnlijk om geen racistische link met de Japans uitziende eenheden en CO's te leggen. En over de CO's gesproken: hun nieuwe designs en animaties behoren tot het absolute hoogtepunt van de remake.



Net als de anime

Ontwikkelaar WayForward Technologies heeft naar de oorspronkelijke anime-ontwerpen van de personages gekeken en doet ze allemaal eer aan. Het resultaat is een mix van gedetailleerde Japanse animatie en de meer expressieve westerse animatie. Het blijft leuk om de CO's te zien glimlachen of grimassen als je een tankeenheid wegblaast. Helemaal wild wordt het als de CO-powermeter volloopt en je een unieke aanval of bonus loslaat. De CO vult dan het hele scherm en roept de aanval alsof je naar een animegevecht kijkt.
Zo voelt Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp alsof je twee seizoenen van een toffe animatieserie mag bingen. De tweede campaign is ook een stukje pittiger en biedt meer CO's, tanks en sterkere CO Powers. De natuurlijke opvolger dus, maar als je die uitgespeeld hebt begint de pret pas. Via een ingame winkel kun je allerlei extra maps kopen, er zijn meer uitdagingen in de War Room, zelfs de verrassend eenvoudige Custom Map Maker uit de GBA-game maakt een terugkeer. En ja, je kan je maps online delen. Online multiplayer is sowieso dé reden om Advance Wars (opnieuw) te kopen, al is Nintendo niet vergeten om ook lokale multiplayer toe te voegen.
We hebben er een jaar langer op moeten wachten, maar Advance Wars is dan eindelijk terug.





SCORE 90

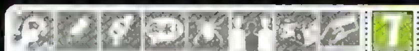
De liefde voor Advance Wars spat van deze reboot af. De aanpassingen zijn subtiel maar smaakvol en de nieuwe designs van de CO's en eenheden behoren tot de beste uit de serie. Qua content is dit pakketje de volle prijs waard.

PETER



50 uur om beide campaigns uit te spelen. Het dubbele om alles vrij te krijgen, en dan oneindig speelbaar in de multiplayer met je eigen maps.

100+ UREN



BASICS
TURN-BASED STRATEGY
WAYFORWARD TECHNOLOGIES/ NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

FORZA HORIZON 5: RALLY ADVENTURE DLC

EINDELIJK WEER EEN TOEGANKELIJKE RALLY-GAME

Florian is groot fan van de Forza Horizon-games en de fantastische DLC ervan heeft een speciaal plekje in zijn hart. Is Rally Adventure net zo'n onmisbare roadtrip?





Noem mij een redelijk huidige triple-A rally-game, die arcade is, of in ieder geval laagdrempelig. Don't worry, I'll wait... Nee, de rally-games van tegenwoordig zijn juist super hardcore met hyperrealistische physics en een duizelingwekkend steile learning-curve. Maar de Rally Adventure-DLC van Forza Horizon 5 is verrassend lekker speelbaar, zelfs met een controller!

Colin McRae

Wat de besturing van Forza Horizon zo bijzonder maakt, is dat er geavanceerde physics voor de voertuigen worden gebruikt in een arcade racegame. Hierdoor reageren de voertuigen realistisch op wat er onder de wielen gebeurt, maar daar kan je gemakkelijk op reageren door een beetje tegen te sturen en je gas wat te doseren. De physics zijn geavanceerd, maar ook zeer vergevend. Die combinatie is altijd magisch geweest en dat komt nog eens verder naar voren in deze DLC, waar de focus echt ligt op het zo snel mogelijk rijden van een rally-stage. Met de nodige assists kan je zonder al te veel skills als een volleerde Colin McRae over de tracks stuiven en zelfs als je van de baan schiet, kan je alles omver rijden en gewoon weer richting de track sturen. Het speelt zo ontzettend lekker weg dat ik er Sega Rally-flashbacks van kreeg!

Sierra Nueva

De Rally Adventure-DLC speelt zich in een volledig nieuw gebied af, Sierra Nueva, dat helemaal losstaat van het Mexico uit de standaardgame. In dat gebied zijn drie raceteams te vinden die zich specialiseren in verschillende type rally-events. De Horizon Raptors doen dirt-rally, de Apex Predators road-rally en de Grit Reapers doen nachtelijke rally-events, het liefst terwijl de regen met bakken uit de hemel komt.

Deze teams komen met challenges in de vorm van rally-events en de bekende jumps,

> **"Je voelt tijdens het spelen vooral rust, kalmte en voldoening."**

verborgen collectibles, flitspalen en drifts die je ook in de standaard game kunt vinden. De rally-events bestaan uit twee opties, waarvan je er in ieder geval eentje moet winnen om nieuwe evenementen vrij te spelen.



Pacenotes

Gek genoeg kan je bij ieder event kiezen of je de rally echt met pacenotes doet zoals dat hoort, of dat je er gewoon een normale race van maakt met tegenstanders. Deze DLC hoeft dus helemaal niet als een echt rally-event gereden te worden, want als je wil kan je ze gewoon zien als wat nieuwe, standaard races tegen de AI, die op geen enkele manier anders zijn dan andere races. Fijn dat de optie er is, zullen we maar zeggen, maar ik stond wel even raar te kijken. Want het zijn juist de events

met pacenotes die een nieuwe ervaring bieden in Forza Horizon, en dat is volgens mij dan ook de enige juiste manier om deze nieuwe events te spelen. Alleen dan krijg je een rally-



weetje • weetje

Dit is waarschijnlijk de laatste DLC voor FH5, want er gaan geruchten dat Playground Games naast Fable 4 ook al lang is begonnen aan Forza Horizon 6. Die zou zich volgens de geruchten afspelen in Japan. Laat het waar zijn!

achtige ervaring in combinatie met de heerlijke besturing van Forza Horizon 5.
Met de evenementen is echt niets mis en ze bieden variatie in ondergrond - waar de auto's allemaal net weer even anders op reageren - en wat dat betreft voegt de Rally Adventure-DLC absoluut iets unieks toe aan de Forza Horizon-games. En toch ben ik er verder niet zo heel erg van onder de indruk.

Verwend

Ontwikkelaar Playground Games pakt namelijk altijd extreem groot uit met zijn DLC voor de Forza Horizon-games. Denk bijvoorbeeld aan de meesterlijke Lego-DLC in FH4 en de Hot Wheels-DLC in FH5. We zijn verwend geraakt door dit soort onmisbare uitstapjes, die echt iets nieuws toevoegen aan de game en er ook nog eens heel anders uitzien dan de normale content.
Ik was dan ook hyped voor de Rally Adventure-DLC, omdat ik op net zo'n mind-blowing ervaring had gehoopt, maar dat is Rally Adventure niet. Het is een logische en veilige DLC, die erg dicht bij de standaard game staat. Het helpt daarbij ook niet dat de nieuwe omgeving een stuk minder boeiend is dan Mexico zelf. Het nieuwe rallygebied is grijs en grauw en er zit weinig variatie in de omgeving.

Laffe variaties

Er zitten ook altijd een paar supervette auto's in de stijl van de DLC in, die absoluut niet te vinden zijn in de standaard game, maar ook dat is nu niet het geval. Ja, er zijn tien nieuwe voertuigen, maar eigenlijk zijn maar twee daarvan echt nieuwe rally-auto's, de rest zijn laffe variaties op bestaande auto's.
En waar zijn die typische megaspectaculaire events waar Forza Horizon om bekendstaat, waar de treinen, hoovercrafts, jet-ski's, motoren en straaljagers je om de oren vliegen? Ik snap dat deze haast scripted races niet echt passen in rally, maar Playground Games heeft ook niets verzonnen dat ook maar een beetje in de buurt komt.
De Rally Adventure-DLC is nog steeds wel een leuke uitbreiding die ontzettend lekker wegspeelt, maar ik had er stiekem wat meer van verwacht. Zeker als je de events gewoon als race speelt, is de DLC op geen enkele manier anders dan wat je in de standaard game kan vinden. Het is allemaal meer van hetzelfde, met als je dat wil de pacenotes.



SCORE 80

De events met pacenotes bieden wat nieuws en de physics en besturing van Forza Horizon 5 worden nog beter in het zonnetje gezet, maar de hele setting is niet zo boeiend en er zit een stuk minder spektakel in dan je gewend bent van Forza Horizon-DLC.

FLORIAN



Je kunt er in een paar uurtjes doorheen scheuren, als je alles wil checken en doen ben je een uurtje of 10 zoet.

10 UREN



BASICS

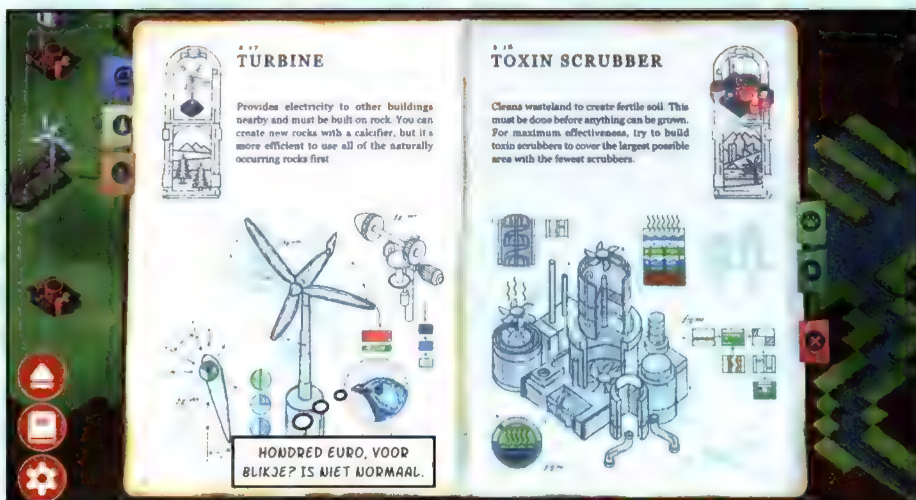
RACEGAME
PLAYGROUND GAMES/MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

TERRA NIL

ZO IS NATOER

Toen Wouter een paar jaar geleden penissen in penissen, ehm… stak tijdens een potje Genital Jousting, had hij nooit kunnen bevroeden dat dezelfde ontwikkelaar ooit het belangrijke Terra Nil zou maken. Over veelzijdigheid gesproken!

PC • MOBILE • REVIEW



In de reviewguide van Terra Nil noemt Zuid-Afrikaanse ontwikkelaar Free Lives zijn vorige games op: Bro Force, Gorn en Genital Jousting. Daar voegen ze aan toe: 'Terra Nil is, uh, not like any of these games.' En inderdaad, dat is bijna een understatement, want van een multiplayergame over slappe penissen en wiebelende anussen, naar een platformshooter met excessieve 8 bit-force, dat is al veelzijdigheid. Maar om vervolgens nóg een volledige 180 genredraai te maken en een strategiegame te ontwikkelen met een milieubewust thema? Volgens mij is er geen indiestudio met een meer afwisselend cv dan Free Lives, nog afgezien van de kwaliteit van hun nieuwste uitstapje. Want het kan toch niet zo zijn dat ze ook nog eens dit genre weten te lappen?!

In goed gezelschap

Nou is Terra Nil overigens geen robuuste, strategische monstergame zoals een Total War-deel of al die nerdy shit die ik in de Ook Gespeeld bespreek, van Pharaoh tot aan Mount & Blade II en King Arthur: A Knight's Tale. Nee, dit is een bescheiden titeltje van anderhalve GB, ook speelbaar op je telefoon, meer in de trant van een Into The Breach of Faster Than Light. En ja, dat zijn vrij briljante games waar ik 'm mee vergelijk, want net zoals die pretentieloze titels, weet Terra Nil exáct wat het wil doen en biedt Free Lives de speler met een indrukwekkende zelfverzekerdheid precies de tools die je nodig hebt om ermee aan de slag te gaan. Wat dat is? Nou, misschien wel de meest nobele taak die je je kan verzinnen: de aarde teruggeven aan z'n rechtmatige eigenaar, de natuur.

FREE MINERS

Ik word zelf vrij down van de blokkerige graphics en de muziek, maar bij Free Lives zijn ze duidelijk fan van Minecraft. Er heet namelijk een Achievement in de game 'Minecraft Rocks' en de manier waarop je deze moet halen, is zowel hilarisch als typisch Terra Nil: enorm bevredigend.



Zzzzzo Zzzzen

Deze ontzettend bevredigende, dankbare taak voer je uit op een in tegels opgedeelde wasteland: een woestenij waar al het leven gestorven is door een onbekende ramp (dat het de stupiditeit is van mensen, dat lijkt me nogal wiedes). In drie fasen breng je het leven terug: 1. Je maakt de grond weer vruchtbaar. 2. Je zorgt voor begroeiing; van bossen tot en met moerassen en toendra's. 3. Je ruimt alle machines, apparaten en andere menselijke elementen weer netjes op door



weetje • weetje

Na de aftiteling is Terra Nil nog verre van uitgespeeld, want de missies die vervolgens vrijkomen zijn de leukste van de hele game.



DE NATUUR IS BLIND

Op de PC van mijn vriendin werkte Terra Nil overigens niet ideaal: de game werd duidelijk in de beeldverhouding van de mobiele versie getoond, maar 33 procent van het scherm gebruikend, en het, ehm... handige handboek was niet zichtbaar. Dat maakte de game overigens nog prima speelbaar, maar ik was een minder geïnformeerde speler.

het te recyclen. Elk van deze fasen is ongeveer even leuk, bevredigend en vooral, iets wat niet vanzelfsprekend is voor een game in dit genre: ontspannend. In Terra Nil geniet je van een relaxend muziekje terwijl je in alle rust, met een absoluut minimum aan managementstress, verschillende werelddelen teruggeeft aan de diertjes en de plantjes. En dat Free Lives iets wat zó zen is op een of andere manier leuk heeft weten te maken, dát is fucking knap.

De yoga onder games

Soms moet je een beetje pielen in Terra Nil en is er een minimum aan frustratie, bijvoorbeeld als je moet scannen naar fauna en je telkens net niet de ideale omstandigheden kan vinden voor een wolf of een adelaar. Of als je Radiation Cleanser nét niet bij die Radioactive Waste Bunker kan komen, zodat je die ellendige straling kan neutraliseren met zonnebloemen. Ook kan er een klein beetje paniek ontstaan als je per ongeluk je halve map wegvaagt met een niet zo heel gecontroleerde brand van een Solar Amplifier, die de ideale voedbodem biedt voor bossen; scorched earth. Maar buiten dat voel je tijdens het spelen van Terra Nil vooral rust, kalmte en voldoening, een unieke combinatie van emoties voor een videogame.

Whatever the f* you want

Het lekkere plonsgeluid van een Irrigator die het land van gras voorziet. Het onverwachte genoegen van een koraalrif in de zee dumpen of het creëren van regenwoud door gigantische schaduwdoeken te plaatsen. Het gekletter en gerommel van de reinigende regen- en onweersbui die je veroorzaakt hebt door het klimaat aan te passen met wolkenmakers en vochtzuigers. Het gevoel van overwinning als de kleuren van een Aurora over je koude land glijdt. Het triomfantelijke muziekje als je een wasteland teruggevorderd hebt en je op 'Appreciate' drukt om het resulterende natuurgebied te bewonderen, verschillende biotopen, dieren en al. Terra Nil is een van de meest ontspannende dingen die je kan doen op het gebied van videogames, een bijzondere ervaring met een belangrijk thema: de natuur is de shit, dus herstel het, wees er zuinig mee en gooi niet zomaar blikje in de water. Kortom, ook dit genre heeft Free Lives gelapt. Wat kunnen ze niet?

"Je voelt tijdens het spelen vooral rust, kalmte en voldoening."



SCORE 87

Terra Nil is misschien niet de meest ambitieuze, tijdrovende of technisch imponerende game, maar alles wat het doet, doet het zo goed als perfect. Het resultaat is een ontspannende game die enorm veel voldoening geeft en bijna met niets te vergelijken is.

WOUTER



In de eerste tien uur heb je de planeet gered, in de tweede verfijn je je eco-skills met veel plezier.

10-20 UREN



BASICS

STRATEGIEGAME
FREE LIVES/DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW



PC PS4 PS5 REVIEW

TCHIA

DE TROPISCHE KLUSJES-MEID UITHANGEN

Heerlijke muziek, tal van activiteiten om te ondernemen en een flinke stapel klusjes om te klaren. Rogina had haar vakantie in Tchia iets anders voorgesteld, maar uniek was haar tijd op de eilandengroep zeker. Of ze deze trip nog een keer zou boeken is echter nog de vraag…



Ik ben ondertussen écht toe aan vakantie en dus kwam deze tropische avonturengame zowat als geroepen. Lekker als een ondeugend eilandmeisje de omgeving verkennen, terwijl bijpassende muziek (opgenomen door lokale eilandmuzikanten!) het avontuur begeleidt. Tchia heeft ook nog eens de bijzondere gave om te Soul-Jumpen, waardoor ze in 38 verschillende dieren en nog veel meer kleine objecten kan veranderen door hun 'ziel' tijdelijk over te nemen, en wie wil dat nou niet?

De game wordt omschreven als een liefdesbrief aan het eiland waar het op gebaseerd is, namelijk Nieuw-Caledonië, maar je moet hem eigenlijk ook niet als meer dan dit willen beleven. Soms is de pacing namelijk erg langzaam en er lijken dingen enkel te gebeuren omdat de ontwikkelaars duidelijk lol en liefde hebben in het laten zien van hun inspiratiebron – niet per se omdat de speler dit zelf zo leuk of boeiend vindt. Er zijn veel unieke controls en activiteiten om je bezig te houden, maar toch voelt het vaak aan als werken tijdens je vakantie.

Verkenningsdrang

Het eerste wat opvalt aan Tchia zijn de aandoenlijke, simplistische animaties en het opvallende kleurenpalet dat alles in de wereld erg levendig laat lijken. Hierdoor lijkt bijvoorbeeld de onderwaterwereld echt een plek waar je je lang in zou willen onderdompelen, wat door Tchia's unieke gave gelukkig ook kan. Als haar stamina opraakt en ze niet meer kan klimmen, zweven of onder water kan ademen, kan ze namelijk nog altijd in een hert, kraai of dolfijn veranderen. Hier zit echter wel een limiet aan, en door het vinden van Stamina Fruit of het volbrengen van Totem Challenges kan Tchia een stuk langer klauteren, haar adem inhouden en Soul-Jumpen. Persoonlijk vind ik het uitbreiden van Tchia's stamina het belangrijkst, maar als je ellenlang wilt doorbrengen als een olielamp, krab of kokosnoot, dan zal het je goed doen om alle Totem Challenges te trotseren.

Tijdens het verkennen leer je ook steeds meer de verschillende controls te gebruiken, wat ik wel een leuke toevoeging vind. Zo ben je tijdens het varen op je vlot verantwoordelijk voor de snelheid, het sturen en natuurlijk het anker – allemaal tegelijk! Daarnaast zijn er handige Soul-Melodies om vrij te spelen met je ukelele, bijvoorbeeld voor tijdmanipulatie of oneindig onderwater ademen. Als klapper op de pijl hebben de dieren die je overneemt specifieke, bijzondere perks. Honden kunnen bijvoorbeeld graven, haaien kunnen bijten, krabben knippen en kippen leggen natuurlijk levens-

> **"Tchia is eigenlijk, van begin tot eind, een enorm lange checklist."**





gevaarlijke explosieve eieren. Mijn favoriete ontbijtje.

Levende legende

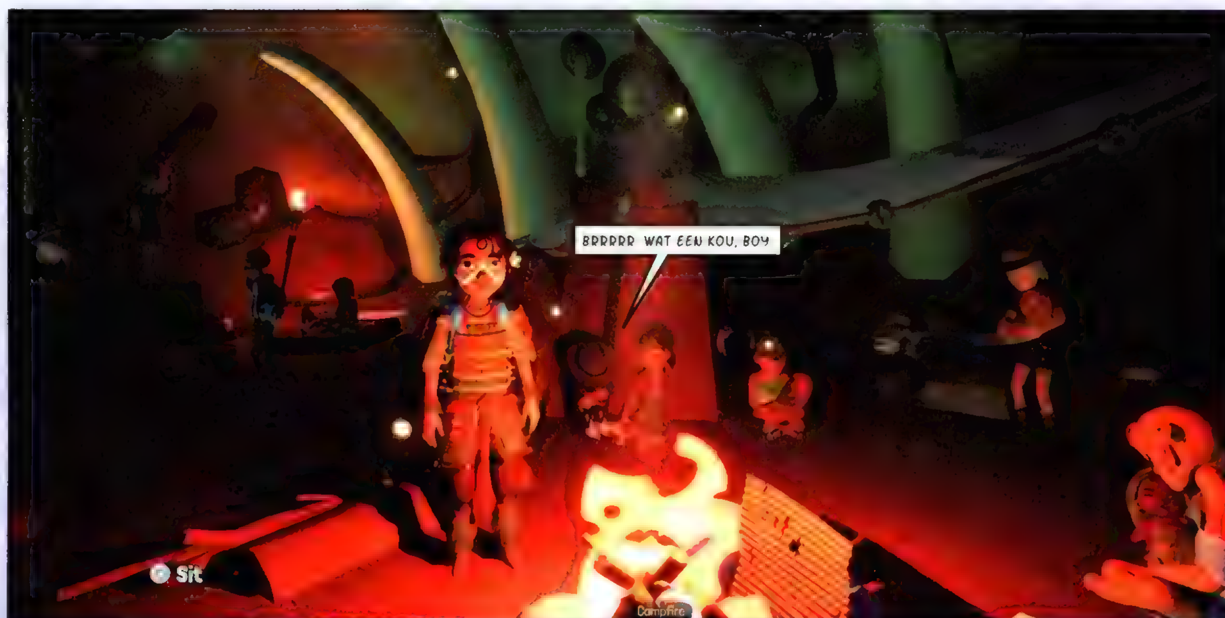
Het verhaal – eigenlijk een legende, verteld door een omatje – volgt Tchia terwijl ze haar vader probeert te redden van de tiran die de eilanden heeft overgenomen, een demon genaamd Meavora die kinderen eet om zichzelf krachtiger te maken. Er zitten een aantal plottwists en emotionele momenten in het verhaal, de een stukken beter aangepakt dan de ander. Zo leer je meer over Tchia's familie en krachten, maar is er tegelijkertijd een romance die onhandig en abrupt wordt aangepakt en hebben stervende personages helaas geen emotionele meerwaarde. Het is zielig voor Tchia, maar als speler heb je veel te weinig tijd doorgebracht met alle personages om ook echt een emotionele band met ze op te bouwen. Daarnaast zijn er wel droge grappen of aandoenlijke, awkward momenten tussen Tchia en haar eilandgenoten die dan wél weer een grinnikje veroorzaken. Zo had ik niet verwacht de grappigste kipontfhoofding ooit te zien, maar die ervaring zit nu wel in mijn top 10 gamemomenten ever.

Haat-liefderelatie

Mijn tijd in Tchia verliep helaas allesbehalve vlekkeloos. De game doet zeker dingen goed, zoals de droge humor, de bovennatuurlijke elementen en de chille look-and-feel van de eilanden. Aan de andere kant kampt het spel wel met technische kreukels. De framerate dropt vaak tijdens het verkennen, Tchia blijft af en toe vasthaken aan iets in de omgeving (waardoor je een level opnieuw moet laden) en soms komt het ook voor dat een dier of object simpelweg weigert om te bewegen nadat je er in bent ge-Soul-Jumpt. Niets wat een paar patches niet kan oplossen, maar zelfs daarbuiten zijn er momenten geweest dat Tchia mij even in slaap liet dommelen (en niet op de relaxte 'wow wat voel ik me zen'-manier). Het begin van het verhaal begint leuk en ik voelde me ook enthousiast tijdens het verkennen van alle eilandgeheimen en -activiteiten. Daarna begint het allemaal een stuk langdradiger aan te voelen en schiet het je pas echt te binnen dat deze game eigenlijk, van begin tot eind, een enorm lange checklist is. Je moet halverwege de game bijvoorbeeld fabrieken saboteren, maar daarvoor moet je drie schoorstenen blokkeren, waarvoor je twaalf batterijen moet opblazen, waarvoor je eerst aan explosieven moet komen, terwijl je een vijandelijke henchman te slim af moet zijn. Het wordt zo een vermoeiende vakantie, in plaats van een plezierige eilandentrip waarbij je in een koe kan veranderen die explosieve koeienvlaaien uitpoept. Als Tchia meer het absurde zou omarmen en niet de noodzaak zou voelen om checklist na checklist op te leggen voor een langere speelduur, zou het zeker een tweede trip waard zijn geweest.

TROFEEËNJACHT

Mijn PS5 heeft me maar met één trofee beloond tijdens het spelen van Tchia (*sniff*). Misschien had ik gewoon pech, misschien zijn sommige achievements gewoon net te veeleisend of specifiek om ook echt te realiseren. Niet getreurd, want in de game zelf kan Tchia heel wat prijzen op haar naam zetten! Denk hierbij aan (boot)races, katapultschietbanen, grijpmachines en duikplankspringen.



SCORE 70

Tchia heeft een open wereld die vol zit met leuke muziek, creatieve activiteiten, culturele uitdagingen en een goede dosis (duistere) humor. Hoe leuk het veranderen in poepende vogels, smakelijke kokosnoten of explosieven ook is, het verbloemt het uitgerekte checklist-verhaal, de matig uitgewerkte personages en de bugs net niet genoeg om er vaker dan één keer plezier uit te halen.

ROGINA



Als je álles op de eilanden wilt doen, ben je makkelijk twee tot drie keer zo lang bezig.

10 UREN



BASICS

ADVENTURE/OPEN WORLD
AWACEB
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW PS VR2

THE DARK PICTURES: SWITCHBACK VR

In 2016 kwam het meesterlijke Until Dawn: Rush of Blood uit voor PS VR. Switchback VR is zijn opvolger. Met exact hetzelfde idee, maar dan een stuk minder goed uitgewerkt en gepolijst.
Switchback VR is een on-rails horrorshooter, waarbij je als speler in een soort mijnkarretje zit en op alles schiet wat ook maar een beetje beweegt. Het karretje rijdt daarbij vanzelf door de levels en komt regelmatig stil te staan op heftige momenten. De focus ligt dus volledig op dual-wield knallen met verschillende wapens.
Dat was destijds ondanks de technische 'onhandigheden' van PS VR ontzettend vermakelijk, maar in het tweede deel wordt zo'n beetje alles onsmakelijk herkauwd en is het eindresultaat gek genoeg zo buggy als maar kan. De graphics zijn belachelijk wazig en doen pijn aan je ogen, de framerate zakt regelmatig, de tracking van je wapens is af en toe erg slecht, en het heeft daarbovenop vooral een groot 'been there, done that'-gevoel.
Er is maar één ding dat echt heel goed werkt en dat is de eye-tracking-functionaliteit. De game weet namelijk wanneer je met je ogen knippert! Zo kom je bijvoorbeeld in een kamer met tientallen stilstaande mannequins, maar iedere keer als je knippert, bewegen de poppen zich richting je karretje, en dat is gruwelijk vet. De rest is dikke vette meh.

SCORE:



KOTSGEHALTE:





REVIEW META QUEST/PS VR 2/PC VR

THE WALKING DEAD: SAINTS & SINNERS 2

Als je zin hebt in wat spannends moet je uiteraard Resident Evil 8 in VR spelen, maar The Walking Dead: Saints & Sinners 2 is ook een vet alternatief voor VR-gevorderden!
In Saints & Sinners 2 neem je het op tegen hordes zombies in een grote open wereld. Daarbij ben je overdag vooral bezig met het vinden van resources, zodat je de nacht kunt overleven. Je kunt met gevonden voorwerpen namelijk allerlei wapens maken, waarmee je de domme zombies te lijf kunt.
Onderweg kom je regelmatig mensen tegen die je hulp kunnen gebruiken. Je hebt dan altijd een keuze. Als je ze helpt kan je daarmee vaak goede resources krijgen, maar het kost je ook tijd. Misschien heeft de NPC de resources al wel bij zich en draai je hem nu gewoon z'n nek om? Survival of the fittest, baby!
En het is vooral die vrijheid om te doen wat je wil die Saints & Sinners 2 zo cool maakt. De wereld is gigantisch en je wordt constant beloond voor het onderzoeken van je omgeving. Hoe meer risico je neemt, hoe meer dat oplevert, maar als je doodgaat ben je alles kwijt. Dat maakt het zo spannend.
De game speelt heerlijk weg, ziet er fantastisch uit, draait in een strakke 90fps, heeft heerlijke tracking voor alle wapens, vette physics en veel interactiviteit, is spannend met een komisch randje en heeft een prachtig ontworpen wereld waarin je je volledig kunt verliezen in VR. Als je van zombiesurvival houdt, is dit een verplicht nummertje.

SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW — META QUEST/PS VR(2)/PC VR

GORN

PS VR-games die opnieuw uitkomen voor PS VR2 zijn over het algemeen fantastische upgrades, kijk maar naar games als Moss, Synth Riders, Pistol Whip, Rez en Tetris Effect. Gorn is daar helaas een dikke uitzondering op.
Gorn is een arena-fightinggame van de makers van Broforce, Genital Jousting en Terra Nil (die Wouter in deze PU bespreekt). Het is een heruitgave van de PS VR-/Quest-game uit 2019 en draait helaas echt voor geen meter op PS VR2. En dat is jammer, want ergens - onder alle bugs - zit een grappige game verstopt.
Devolver is de uitgever van al deze games en het zal je dan ook niet verbazen dat ook Gorn volledig over de top is en zo ontzettend bloederig en wreed is, dat het grappig wordt. De vijanden hebben daarbij van die typische ragdoll-physics, waardoor je ze door de hele arena kunt smijten en letterlijk in stukken kunt hakken.
Je doet dit met behulp van allerlei wapens, zoals verschillende soorten knuppels, katana's, speren en nog veel gekkere dingen – waaronder gigantische krabscharen als handen. En ja, dat is op een soort zieke manier erg vermakelijk! Je voelt je oppermachtig en het is leuk om de vijanden op de gekste manieren vaak letterlijk een koppie kleiner te maken.
De cartoony graphics zien er ook nog eens top uit op de OLED-panelen van PS VR2 en daar kan je zeker zien dat de resolutie nu hoger ligt dan in de oude versie voor PS VR, maar daar houdt het wel op. De game zit vol met bugs en is op momenten zelfs onspeelbaar. Je kunt bijvoorbeeld geen wapens oppakken, hitboxes van vijanden werken niet, audio ontbreekt zo goed als altijd, er spawnen geen nieuwe vijanden en ga zo maar door. Gorn was best leuk op PS VR/Quest, maar een zootje op PS VR2.

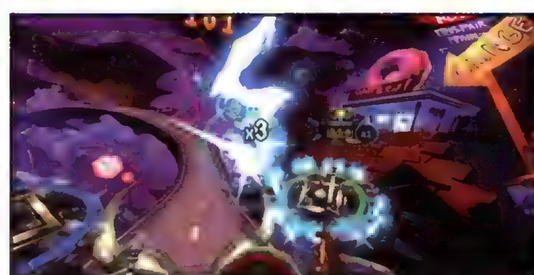
SCORE:

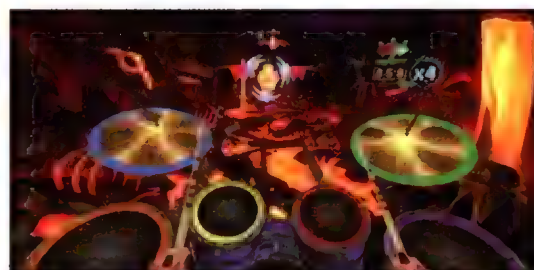


KOTSGEHALTE:









REVIEW — META QUEST/PS VR2/PC VR

DRUMS ROCK

Drums Rock is een muziekgame waarbij je op het juiste moment de juiste noot moet zien te raken. Dit is een bekend en haast uitgekauwd concept, dat weer super leuk is in VR.
Games als Beat Saber, Pistol Whip en Synth Riders zijn uitstekende voorbeelden van dit soort muziekgames die alleen in VR leuk zijn. Drums Rock hoort ook in dit rijtje, al is het een wat simplistische versie waarbij je als speler achter een virtueel drumstel zit.
Op de maat van de muziek komen er verschillende kleuren duiveltjes op je af, die corresponderen met de drums en hihats van je drumstel. Als je dit goed doet en lekker op de maat, geeft dat het idee dat je daadwerkelijk zelf de muziek aan het spelen bent. Het is een beetje vergelijkbaar met Guitar Hero.
Voeg daar wat geinige boss-battles aan toe en een stapel bekende rockmuziek, en je hebt een vermakelijke muziekgame die eigenlijk niks nieuws doet, maar door VR toch de moeite waard is. Rock on! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



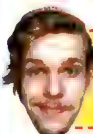
OOK GESPEELD

GAMEN WERKT 95 PROCENT BETER DAN ZONNEBRANDCRÈME





VAN DOBBELEN NAAR MEPPEN



Titel: Clash: Artifacts of Chaos
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99

Ik had het je vooraf niet kunnen vertellen, maar Clash: Artifacts of Chaos is blijkbaar een vervolg op Zeno Clash (en diens sequel). Zo'n game die ergens, diep in de krochten van mijn geheugen, nog wel zit verstopt, maar **waarvan de herinneringen aanvoelen als een koortsdroom.** Wat ik me kan herinneren is een absurde, maar toch best mooie wereld waarin ik de meest groteske wezens te lijf ging met mijn vuisten en meleewapens. Wezens die zo lelijk zijn dat je er niet twee keer over na hoeft te denken of je ze wel in elkaar wil meppen.

Dat is precies wat je ook krijgt in Clash: Artifacts of Chaos, al ziet Zenozoik – dezelfde wereld als in Zeno Clash (II) – er beter uit dan ooit tevoren. De unieke artstijl is de hoofdreden dat ik deze game wilde uitproberen, en inderdaad; het leukste aan Clash is steeds verder komen in de wereld **en de volgende rariteiten aanschouwen die deze brawler voor je in petto heeft.**

Zenozoik is primitief. Zijn inwoners – vaak groteske chimaera; kruisingen tussen dieren en mensen – wonen in hutjes en gebruiken simpele wapens, en er is eigenlijk maar één wet: dat iedereen een uitdaging tot combat moet accepteren. Dat is dan ook wat je het meeste doet in deze game. Je loopt door de unieke (niet altijd even mooie) omgevingen, gemotiveerd door een flinterdun verhaal, en zodra je een ander intelligent wezen ziet opduiken **steek je je borst vooruit, spreid je je armen en schreeuw je 'Sup bro?'.** Al gebeurt het in-game iets anders: jouw guy laat zijn riem zien, en vanaf dat moment is een meleegevecht onontkoombaar.

Clash geeft namelijk een leuke twist aan het anderzijds simpele vechtsysteem. Voordat je begint, kun je jouw tegenstander een soort handicap geven (vertegenwoordigd door artefacten aan je riem), **door middel van een dobbelspel!** Je kunt vooraf kiezen welke handicap je jouw tegenstander oplegt, en gaandeweg meer soorten handicaps verzamelen. Eén been vastgemaakt aan een touw in de grond, langzaam werkend vergif; niet alles is even bruikbaar, maar ze kunnen je zeker de bovenhand geven. Ik ben blij dat dit dobbelfestijn erin zit, want anders had Clash te weinig te bieden om langer dan een uurtje leuk te blijven. Het vechten zelf is iets waar menig journalist véél te graag de term 'soulslike' voor gebruikt, maar dat is natuurlijk onzin. Ja, je kunt een beetje dodgen, kunt in vier richtingen aanvallen en hebt allerlei verschillende vechtstijlen en wapens; maar **Clash is niets meer dan een Clash-like.**

OORDEEL:



Een waardige opvolger van Zeno Clash met een unieke smoel, die terecht geen hoge ogen gaat gooien maar wel garant staat voor een middagje of twee aan simpele fun.



THIS GAME IS... NOT GOOD



Titel: Scars Above
Platform: PC, PS5, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99

Als games niet helemaal een eigen smoel hebben, dan gaan wij journo's altijd hard aan de vergelijk. Zo zou ik Scars Above kunnen omschrijven als **een mix tussen Returnal en Deliver Us Mars/the Moon, met Mass Effect-achtige muziek** en qua design een hoop Dead Space.

Probleem van dit soort esthetische vergelijkingen is dat het vaak klinkt als een vrij briljante mix, maar dat is alleen maar in theorie...

In Scars Above ben je lid van het team dat het eerste buitenaardse object dat de mensheid ooit heeft ontdekt, met de coole naam Metahedron, onderzoekt. Fast-forward naar de kern-gameplay en je moet zorgen dat Dr. Kate Ward overleeft op een vreemde planeet, gebruikmakend van bekende third-person-shooter-mechanieken, zoals wapens met vuur-, ijs-, elektriciteit- en gifkrachten, een melee-aanval, een reeks gadgets en natuurlijk **de ontwijkrol die alleen praktisch is in videospellen** (don't try it at home, vooral niet als je een betonnen vloer hebt!).

De schietactie wordt afgewisseld met een paar aardige puzzels, het plot ontwikkelt zich aan de hand van lekker veel scanables en dokter Kate ontwikkelt zich via een best aardige skilltree vol met upgrades waarvan je het gevoel hebt dat ze echt iets bijdragen.



Maar daartegenover staan genoeg nadelen: de graphics, de animaties en het ontwerp van de vijanden/eindbazen is erg begin 21ste eeuw, **de actie is niets wat je niet beter hebt gespeeld in andere games** en Kate mompelt soms de grootste bullshit tijdens haar avonturen. Soms is dat grappig, bijvoorbeeld toen ze na het oplossen van een puzzel (die ik overigens op de gok heb opgelost, want ik snapte deze totaal niet) fluisterde: "Wow, science that is indistinguishable from magic!" Ze is het wetenschappertje wel!

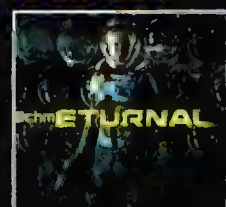


De grootste sloper van het plezier in Scars Above is wel een zeer gekke keuze die Mad Head Games heeft gemaakt op gameplay-gebied, waar het stukje Returnal dat ik al noemde om de hoek komt kijken. Scars Above doet namelijk niet aan punten waar de game automatisch opgeslagen wordt of zelfs maar een handmatige save-functie, nee, **om een of andere reden moet je pilaren activeren die als checkpoints dienen.** Als je doodgaat wordt Kate daar weer naar teruggesodemieterd, resetten alle vijanden en wordt de speeltijd op belachelijk kunstmatige wijze gerekt. Ja, de game wordt er misschien spannender van, maar vooral ook frustrerender.

Het grootste compliment dat ik Scars Above kan geven is dat het voor een double- of triple-B-game helemaal nog zo slecht niet is; de gameplay kent voldoende uitdaging, de muziek is heerlijk en tussen het standaard schietwerk door zijn er kleine uitspattingen van originaliteit.

Maar goed, **je mist weinig als je deze overslaat,** behalve dan Kate haar bevelhebber die door een of andere buitenaardse schimmel een eindbaas is geworden en roept: "THIS PLACE IS... NOT GOOD!" Pareltje hoor!

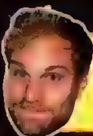
OORDEEL:







GESCHIEDENISLES EN REALITEITSCHECK INEEN



Titel: The Great War: Western Front
Platform: PC
Prijs: 34,99

Ik geef toe dat ik een flinke nerd ben: ik word vaak blij van games waar het gros van de gamers de neus voor ophaalt. Maar er zijn genres die zelfs mij een beetje afschrikken, games die diep in het territorium van de thundernerds liggen. Grand Strategy-games zijn daar een voorbeeld van: **oorlogje spelen met zoveel opties, dat het idee alleen al duizelt.**

Maar ik houd wel van een uitdaging. En daarom wilde ik wel eens een poging wagen in The Great War: Western Front, de game waarin je de Eerste Wereldoorlog na kunt spelen. Je kunt dat doen in vier verschillende gamemodi: de campagne, skirmish, historic battles en multiplayer. Het is bijzonder aan te raden om de campagne te spelen, want het geeft een helder en ook confronterend beeld van die verschrikkelijke oorlog. Alsof je in een interactieve geschiedenisles zit, kom je erachter wat de motivaties waren, hoe de oorlog zich uiteindelijk voltrok, welke technologische vooruitgang er werd geboekt in die jaren en vooral wat een gruwelijke daden zich hebben plaatsgevonden.

The Great War wordt gemaakt door Petroglyph Studios, dat in 2003 **werd opgericht door ex-medewerkers van het befaamde Westwood Studios**, bekend van de Command & Conquer-reeks. De studio heeft zich door de jaren heen vooral beziggehouden met strategy-games, zoals Star Wars: Empire at War, Panzer General: Allied Assault en 8-Bit Armies. Ze hebben onlangs nog de C&C Remastered Collection uitgebracht.

Ondanks dat The Great War wat kosten heeft bespaard op cutscenes en animaties, hebben de achtergronden en het naspelen van deze oorlog indruk op mij ge-

BAYONETTAAN BOEIEND

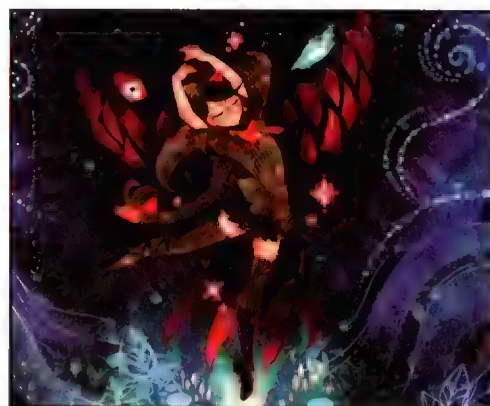


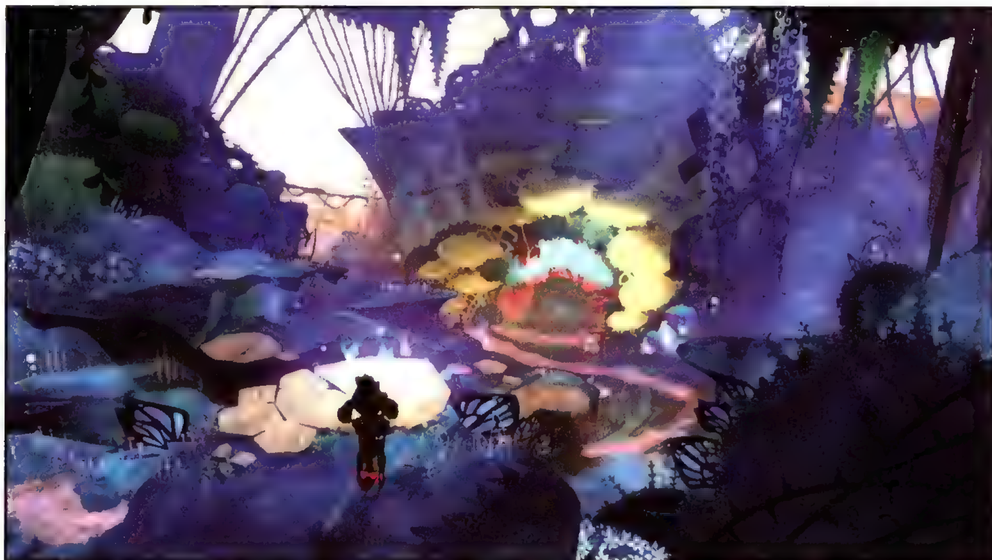
Titel: Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon
Platform: Switch
Prijs: 59,99

Bayonetta 2 is de beste actiegame ooit gemaakt, en Bayonetta 3 is een van de beste Switch-games die je kunt krijgen. Ik was dan ook blij verrast doen PlatinumGames een spin-off aankondigde in de vorm van – komt 'ie – Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon. Nog verrassender is dat het qua opzet vrij weinig te maken heeft met de hoofdgames, en dat is in dit geval niet bepaald een positieve noot.

Tijdens het spelen van Bayonetta Origins vroeg ik me vooral een beetje af voor wie de game nu precies is bedoeld. Enerzijds is de game **op zowel het gebied van puzzels als de gevechten kinderlijk eenvoudig**, en spreekt de schilderachtige prentenboekstijl vooral jonge spelers aan. Anderzijds vraag ik me af hoeveel kids met een Switch er nou een Bayonetta-game verkiezen boven al die andere vrolijke games op het platform.

Platinum probeert in ieder geval wat anders, dat moet voor de actiegamedevs al een hele opluchting zijn geweest. Vechten gebeurt bijvoorbeeld met twee analoge sticks: als de jonge Cereza kun je nog niet veel meer dan vijanden vastzetten met een spreuk, dus **gebruik je de rechterstick om haar bij te staan met demonenknuffel Chesire**. Op die manier krijg je een wisselwerking tussen de twee personages, al had ik er behoorlijk wat moeite mee. Zo soepel als in bijvoorbeeld Astral Chain gaat het niet.





De puzzels zijn in ieder geval een stuk leuker om op te lossen. Daar zie je dat de studio een beetje teruggrijpt naar de dagen van Okami, en zelfs wat elementen leent van Zelda. Langzaamaan krijg je spreuken die meerdere paden in het sprookjesachtige Avalon Forest openen en je dichtbij je doel brengen: **een kracht om je dierbare moeder te redden.**

Maar ook die momenten blazen je niet zo van je sokken als je als volwassen gamer zou willen. Bayonetta Origins doet echt niets verkeerd, maar als fan van de franchise haal je er niet meer dan een (verrassend uitgebreide) proloog van de bekende heks uit.

OORDEEL:





maakt. **Ik heb door The Great War namelijk het besef gekregen hoe massaal die slagvelden waren,** hoe duizenden soldaten tegelijkertijd letterlijk de dood in werden gejaagd om minimale territoriumwinst die een paar maanden later weer ingeleverd moet worden. Je bent als opperbevelhebber verantwoordelijk voor het hele front, hoe de troepen gepositioneerd worden, waar jouw logistieke middelen worden ingezet en op welk vlak jij onderzoek wilt doen om uiteindelijk een voordeeltje te krijgen. Of je nou in wilt zetten op tanks, je luchtmacht, betere artillerie, mosterdgas of juist logistieke mogelijkheden, **het ligt allemaal in jouw handen.**

Dat maakt The Great War een tamelijk ingewikkelde game die ook behoorlijk pittig kan zijn. Je hebt continu het gevoel alsof je al je vingers in de gaten van een lekkend bootje aan het stoppen bent, terwijl je eigenlijk ook nog moet roeien. Als je met de geallieerden probeert op te rukken naar Brussel, kun je er de donder op zeggen dat je in Versailles de deksel op je neus krijgt. Die gevechten kunnen allemaal automatisch worden uitgevochten, maar **het loont zeker om zelf de controle te nemen over je strijdkrachten.** Dan kun je je verdediging of aanval voorbereiden, door bijvoorbeeld loopgraven te graven en artillerie te plaatsen. Uiteindelijk zorg je ervoor dat je met een zorgvuldig gekozen tactiek een kleine overwinning kunt boeken, of juist tegen een overweldigende meerderheid een minimaal verlies weet te realiseren. Daarvoor moet je jezelf er wel overheen kunnen zetten dat je per slag duizenden soldaten kunt en soms wel moet verliezen, wat zelfs een grootse overwinning wrang kan doen smaken. En als The Great War één ding goed doet, is het wel dat je dat besef goed ingeprent krijgt.

OORDEEL:





YOU NEED A BIGGER BOAT!



Titel: Dredge
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 24,99

Vissen is verre van mijn hobby, maar als er een kans bestond dat ik zulke monsters zoals in Dredge zou kunnen ophalen... eh, nou dan was het een koude dag in hel als ik het ooit zelfs maar zou proberen! Want **deze 'adventure fishing game' gebruikt een van m'n triggerwoorden in zijn beschrijving: Lovecraftian.** Dat betekent dat er heel wat meer onder de oppervlakte van deze game schuilt dan alleen een paar onschuldige goudvisjes.

Met een bootje waarvan je de motor, de lichten (in het donker varen is verraderlijk) en bijvoorbeeld de vangnetten kan upgraden, vaar je in Dredge door een wereld waarin er duidelijk iets niet pluis is. De vissen die je vangt hebben soms namelijk monsterlijke mutaties, de mensen die je ontmoet lijken allemaal wel iets verschrikkelijks meegemaakt te hebben en 's nachts loop je kans om op allerlei verschrikkingen te stuiten met je bootje. **Jaws is er niets bij!**

Terwijl je geld verdient met het vangen van vissen, je materialen uit de zee baggert om je bootje mee te verbeteren - waardoor je vervolgens steeds duurde vissen kan binnenhalen en verkopen - baan je een weg door dit simpele, maar intigrerende spel. Door allerlei quests te doen en de map immer verder te exploreren, ontdek je langzamerhand meer over **het lugubere mysterie dat het verhaal van Dredge voortdrijft.** Iets met het lot en onvermijdelijkheid, krankzinnigheid, gevaarlijke kennis en kosmische angst. Je weet wel.

Soms is het ellenlang varen een beetje saai, en het doet me sterk denken aan een andere game die blijkbaar zo weinig boeide dat ik niet op de titel kan komen (wedden dat ik het me herinner zodra deze PU naar de drukker gaat?), maar verder is dit een heerlijk, op het randje van ontspannen spel waar je zonder dat je er erg in hebt een hoop uren in kwijtraakt. **Lekker dobberend op de zee,** afgrijselijke mutaties binnenhengelend. Het leven kan zo simpel zijn...

OORDEEL:







NINTENDO CINEMATIC UNIVERSE

CODY EN JACCO VOORSPELLEN HET

The Super Mario Bros. Movie draait nu in de bios, en natuurlijk hebben Cody en Jacco hem als twee stuiterende kinderen bekeken. Tijd om aan te horen wat ze ervan vinden, en wat ze verwachten van het 'Nintendo Cinematic Universe'.



Nou, die Super Mario Bros. Movie was ongeveer net zo leuk als ik had verwacht. Het is een ontzettend grappige film, met maffe actiescènes en slapstick die je van Illumination zou verwachten. Hij is niet perfect, maar ik heb goed gelachen en m'n ogen uitgekeken. Of niet, Cody?



Ik heb me werkelijk geen seconde verveeld. Het is alsof je 35 jaar aan Mario-content in één hap naar binnen schuift; een groot warm bad voor de Nintendo-fans en een mooie uitbreiding van de Mario-franchise. En dat terwijl Mario niet eens de ster van de show is, die rol is namelijk weggelegd voor Jack 'Bowser' Black. Hij weet Bowser namelijk nog enger te maken dan in de games, maar wel op een hele andere manier. Peach heeft trouwens ook een flinke injectie karakter gekregen, die is ineens van vrij ingetogen naar full-on badass gegaan!



Maar laten we ook weer niet doen alsof het de beste film ooit is. Vergeet niet: deze film is vooral gemaakt voor kinderen, dus verwacht geen Pixar-kwaliteit wat betreft de onderliggende boodschap. Sterker nog, zo goed als personages als Peach en Bowser zijn, zo afstandelijk vond ik de gesprekken tussen sommige personages soms.



Eens hoor, Jacco. Het verhaal is flinterdun, maar dat kan me precies niets schelen! Net als bij de Mario-games gaat het om het plezier, en man, wat heb ik me vermaakt. Ik ga deze film waarschijnlijk nog tien keer kijken om al die easter-eggs eruit te vissen! Bijna iedere scène bevat wel iets wat te herleiden is naar het bronmateriaal, of het nou een locatie, power-up, stem of muziekje is. Wat mij betreft mogen ze nog een hele hoop vervolgdelen maken, of wat dacht je van een spin-off van Donkey Kong. Of Starfox? Of Kirby? Ik ruik een NCU, Jacco!



Oh man, Miyamoto gaat vlak voor z'n pensioen nog miljoenen klingels pakken. Het is namelijk overduidelijk dat er nog véél meer aankomt, met subtiele hints naar Mario Galaxy en... andere Nintendo-personages. Ik zie ze nog wel een tweede, interdimensionale film maken die de opzet geeft voor een Donkey Kong- en Yoshi-film. De vraag is natuurlijk in hoeverre Nintendo ook dingen als Zelda durft te introduceren, maar een Avengers-achtige film? Ik kom klaar.



Dat is een beetje vies, Jacco. Maar same. ✖



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat stond er op de muren van het Star Wars Jedi: Survivor-event?**
- A) Use the force.
- B) Stand against the Darkness.
- C) Han shot first.

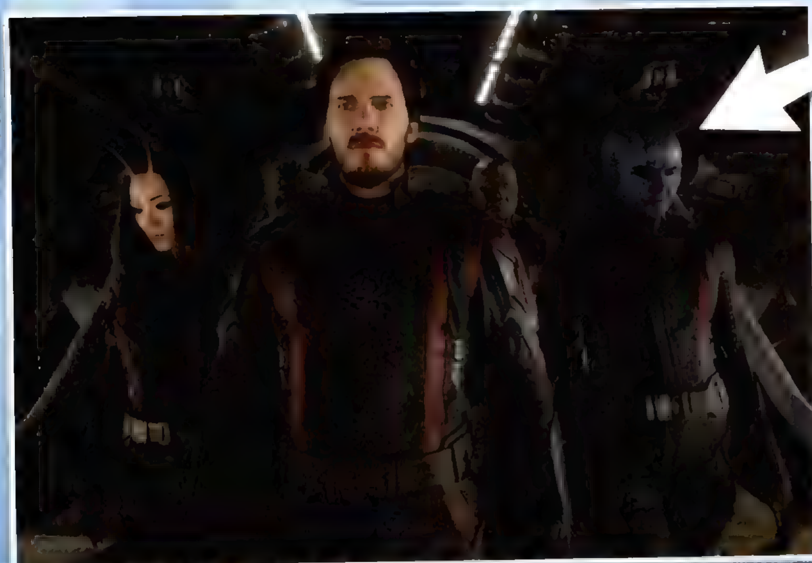
2 **Hoe heet de ontwikkelaar van Atlas Fallen volgens Wouter?**
- A) Deck 13.
- B) Dek Dertien.
- C) Deck Dreizehn.

3 **Hoe noemt ontwikkelaar Toys for Bob het genre van Crash Team Rumble?**
- A) Online multiplayer strategic platformer.
- B) Online multiplayer brawler.
- C) Online multiplayer fruit verzamelaar.

4 **Hoeveel van de gamereleases deze maand bevatten volgens JJ geweld?**
- A) 27.
- B) 31.
- C) 12.

5 **Wat voelde Florian tijdens het spelen van Forza Horizon 5: Rally Adventure?**
- A) Roadrage, klapbanden en v8-motoren.
- B) Roest, kilte en verlangen.
- C) Rust, kalmte en voldoening.

6 **Hoe voelde Tchia uiteindelijk, volgens Rogina?**
- A) Als een nachtmerrievakantie.
- B) Als een enorm lange checklist.
- C) Als een bad trip.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN
GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 3
PAKKET MET STICKERVEL, NOTEBOOK, SLEUTELHANGER, PET EN 2 VRIJKAARTEN.

PU 346 LIGT 23 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DOET GRADDUS EEN VERSNELDE CURSUS OM PATHOLOOG-ANATOOM TE WORDEN.
- SCHRIJFT JURJEN EEN ODE AAN EEN APPARAAT DAT VEEL TE SNEL OPHIELD MET DROMEN IN ONZE OGEN GIETEN.
- PROBEERT MARVIN TE VOORKOMEN DAT HIJ EN Z'N MATTIES TWEE GAATJES IN HUN NEKKEN KRIJGEN.
- KOMT WOUTER ERACHTER WAT ER GEBEURT ALS JE CALL OF DUTY MIXT MET MAGIE EN EEN HOOP EA-POWER.
- IS EEN ZEKERE RINGFANATICUS KLAAR OM ZICHZELF WEER TE TONEN. IS HIJ NU WEL OM AAN TE ZIEN?
- STAAN REDACTEURS SNUIVEND IN DE STARTBLOKKEN OM EEN VAN DE BESTE GAMES VAN HET JAAR TE REVIEWEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *







PERSKIT VAN DE MAAND!

Niet echt een perskit, maar een dikke collector's edition van Resident Evil 4, met een kek beeldje van Leon. Leuk, maar deze custom Resident Evil 4 DualSense-controller is natuurlijk ook héél dik. Beide hebben we weggeven via onze socialkanalen...niet omdat we ondankbaar zijn, maar het is blijkbaar nemen en geven, ofzo.

YO!DM

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

Heyy power Unlimited

Ik had een vraag.

Ik heb een nintendo die zegt heel de tijd dat me simkaart eruit valt terwijl die er nog inzit

Dan moet ik weer heel me nintendo opnieuwopstarten

En een van me joycons connect ook niet meer met me switch?

Weten jullie dit te fixen?

We zijn vooral benieuwd in welke gleuf je een simkaart hebt weten te proppen?

Hallo,

Onze PS4 start elke keer vanzelf op.

Heeft u misschien een idee hoe we dit kunnen verhelpen?

Komen we 's ochtends beneden staat hij vaak aan.

En als we gewoon in de woonkamer zijn gaat hij spontaan aan.

Heel vreemd. is dit ergens een instelling die aangepast kan/moet worden?

Bedankt alvast voor de genomen moeite.

groetjes Sabine

Als je zeker weet dat er niemand aan het slaapwandelen is, zou je het rubbertje kunnen verwijderen onder de powerknop van de PS4, want door temperatuurverschillen zou deze kunnen opzetten en de PS4 kunnen aanzetten. Dat rubberen pootje trek je er gewoon onder vandaan... zo van, hatsee.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



PUBERS

Voor als je denkt dat we altijd alleen maar in de lampen hangen: dit is ook een beeld dat je vaak ziet als je met ons op pad bent.





KIKKER IN JE AIRFRYER

Het begin van deze maand is altijd ruk deluxe, omdat iedereen op een of andere manier laffe grapjes moet maken. Maar hee, deze is best leuk gelukt. Op dezelfde dag kondigde ASUS de ROG Ally aan. Een handheld-PC waarvan iedereen dacht dat het ook een grap was... maar dat was het dus niet.



FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Omdat Neo al een tijdje niets schattigs heeft gedaan in haar rubriek, stelde ze zichzelf deze maand de vraag hoe het eruit zou zien als Pikmin 's nachts de bloemen zouden verzorgen, als een soort huiselfjes. Ze gooide een laagje Japanse Ikebana-kunst over het idee heen, wel zo toepasselijk, en deze cuteness is het gevolg!